

Nur für Club Nintendo Mitglieder
kostenlos gegen Coupon

L

U

B

Artikel-Nr.:
5009404

Nintendo®

Jahrgang 6
Ausgabe 4
August 1994

Donkey Kong

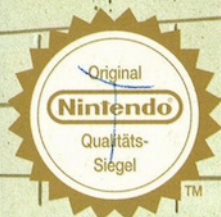
Sein affenstarker Auftritt
auf dem Game Boy

Stunt Race FX

Heiße Renn-Action in neuen Dimensionen

Und...

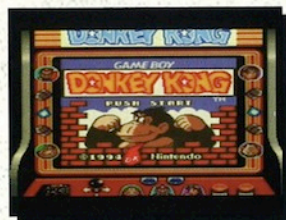
...aktuelle Hintergrund-News, Neues vom
Super Game Boy, Super Metroid Poster...





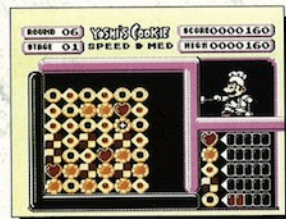
6

Der neue FX-Hit: Stunt Race FX



40

Donkey Kong im Duell mit Mario



62

Mario und Yoshi backen Kekse



28

Mit dem Super Game Boy kommt Farbe ins Spiel

INHALT 4/94

Super Nintendo

Stunt Race FX	6
Secret of Mana	12
Super Metroid	16
Mega Man X	22

NES

Darkwing Duck	60
Yoshi's Cookie	62

Game Boy

Donkey Kong	40
Wario Land –	
Super Mario Land 3 ...	48
Soccer	54

CN-Special

News	3
Mailbox	4
Club News	26
Mario-Wettbewerb	27
Super Game Boy	
Special	28
Game Talk: Donkey	
Kong Country	32
Trick Zone	36
Kirby-Comic	56
System Charts	64
Rätsel/Impressum	66



N • E • W • S

Wie Ihr wißt, erhält jedes neue Club Nintendo-Mitglied ein dickes Willkommenspaket - mit exklusiver Club-Karte, dem einmaligen Classic-Magazin, einem umfangreichen Händlerverzeichnis und sechs Coupons für die kostenlose Abholung von Club-Magazinen. Doch der Club Nintendo Konsumentenservice wird von Euch immer wieder gefragt, ob sie Euch nicht neue Coupons für die kostenlose Abholung des Club Magazins schicken können, weil Eure sechs aufgebraucht sind. Leider ist das nicht möglich. Jedes Club-Mitglied bekommt nur einmal sechs Coupons. Sind diese aufgebraucht, könnt Ihr Euch das Club Nintendo-Magazin bei den Club Center-Händlern für DM 2,95 (unverbindliche Preisempfehlung) kaufen.

Wir haben alles versucht, aber Rie „Lili“ Ishii ließ sich nicht aufhalten. Sie folgte ihrem Wissensdrang und verließ Nintendo Publications. (Schluchz!) Drei Jahre lang kümmerte sie sich unter anderem um die Projektleitung bei den Club-Magazinen und Spieleberater-Büchern. Jetzt will sie sich unbedingt weiterbilden und läßt uns im Chaos zurück. Auch wenn sie uns immer die Teller im Restaurant leer-geschmort hat, wird sie uns fehlen. Doch die Träne im Knopfloch trocknet langsam ein, denn die Rettung naht. Genauer gesagt, das „New Kid“ Annette „Netty“ Bernert ist bereits aufgetaucht. Wenigstens einer im Publication Department muß ja den Überblick behalten und das kreative Chaos in geordnete Bahnen lenken. In diesem Sinne: „Tschüßchen Lili“ und „Willkommen Annette“!

Hallo Club Nintendo Leser,

„Ihr wolltet sie, wir haben sie Euch gegeben - die „Challenge“ für alle Nintendo Power Player! Aber was ist los? Es sind kaum Einsendungen eingegangen. Wir haben uns für die „Challenge“ entschieden, da es mittlerweile so viele cheat mods gibt, daß eine High Score Liste keinen Sinn mehr ergibt. Wenn Euch diese Art von Herausforderung jedoch nicht gefällt, laßt es uns wissen, was Euch gefallen würde, damit wir darauf eingehen können. Mehr Info zur „Challenge“ findet Ihr auf Seite 65. Und wenn Ihr uns schon schreibt, erzählt uns von Euren witzigsten und spannendsten Urlaubserlebnissen mit Nintendo.

Bleibt cool bei diesem Wahnsinnsweiser und viel Spaß beim Spielen!

Euer Ron Lakos

Yo Man, Mega Man!

Hallo Nintendo, ich bin ein großer Fan von Euch. Ever Heft ist megacool, offenstark und echt klempnermäßig. So genug gelobt. Da ich ein großer Fan von Mega Man bin, habe ich einen Rap für ihn geschrieben:

Titel: Die Mega Man Story

Dr. Wily bedrohte die Welt, Klar, die Menschheit braucht einen Held. Es gab den Erfinder, der hieß Dr. Light, er baute 'nen Roboter für den großen Fight.

Mega Man hieß er und er war, für Dr. Wily 'ne echte Gefahr. Mega Man wußte, es würde sehr schwer, doch schon kämpft er gegen das Roboterheer. Endlich stand er vor dem Tor zu Dr. Wils Hi-Tech Labor. Er wollte ihn schnappen, doch es gelang ihm nicht und so konnte er entkommen, der Bösewicht.

Nun hat er sich wieder auf dieser Welt versteckt und wieder böse Pläne ausgeheckt...

(Christian Engelhardt, Coburg Neuses)

Immer eine Antwort

Ich schreibe Euch immer gerne und finde es gut, daß Ihr auf jeden Brief antwortet. Ich bin seit eineinhalb Jahren ein treuer Fan von Mario, seinen Freunden und natürlich von Euch! Eure Zeitschrift ist der Hammer und ich frage mich verzweifelt, wie Ihr es schafft, diese vielen Seiten in zwei Monaten zu schreiben. Ich hätte einen kleinen Vorschlag: Wie wäre es, wenn Ihr mal eine Eltern-/Lehrer-Veräppelungsspalte macht? In diesem Zusammenhang ein passender Witz: „Klausur, läßt Du Deine kleine Schwester denn auch mal rodeln?“ „Klar, wir wechseln uns ab. Sie fährt den Berg hinauf und ich hinunter.“

(Björn Hilgers, Schleiden-Dreiborn)

Ehrlich gesagt, Björn, fragen wir uns auch manchmal, wie wir das alles schaffen. Wir schreiben ja nicht nur das Magazin, sondern auch noch jede Menge Spieleberater-Bücher, deutsche Screen-Texte für die Spiele und Spieleanleitungen. Da vergeht so ein Arbeitstag ganz schön schnell. Und was Deine Schwester

angeht: Unsere Erfahrung hat gezeigt, daß auch kleine Schwestern und Brüder älter, reifer und vernünftiger werden – leider aber auch cleverer. Da kann man sie zwar nicht mehr gut veräppeln, aber wenigstens hört die Streiterei auf.

Begeistert

Sehr geehrte Damen und Herren von Nintendo, vor ca. drei Monaten habe ich unserem Filius ein Super Nintendo Entertainment System geschenkt. Ich muß zugeben, daß ich anfangs gar nicht so begeistert war von der Idee, meinem Sohnemann ein solches Gerät ins Zimmer zu stellen. Meine anfängliche Skepsis ist dann aber doch einer ungekannten Begeisterung gewichen. Inzwischen sitze ich Tag und Nacht vor dem Gerät und spiele Spiele mit so obskuren Namen wie „Zombies ate my neighbours“, „Plok“ oder „Super Pang“. Ich muß ihnen ein dickes Lob aussprechen. Die Super Nintendo-Spiele sind wirklich, um es auf neudeutsch zu sagen, „oberoffengeil“!

(Christian Nassau, Oberursel)

Lieber Herr Nassau, im Namen aller Nintendo Mitarbeiter bedanken wir uns ganz herzlich für Ihr Lob. Ihr Sohn kann sich glücklich schätzen, einen so abgefahrenen Grotti als Vater zu haben! Weiterhin noch viel Spaß beim Spielen.

Fotogalerie

In den letzten Monaten habt Ihr es gut gemeint mit uns, selten erreichten uns so viele Fotos. Deshalb hier eine kleine Auswahl. Das sind wahre Nintendo Fans:



Das Weltraummonster, vor dem Raumschiff R-Type

aus Königheim. Mr. Cool heißt in Wirklichkeit Burhan Sayeed und kommt aus Hordgerade flüht, heißt Benjamin Lutz und das ganze wurde in der Galerie Darmstadt aufgenommen. Die beiden Romaniker, denen das Lachen noch vergehen wird, wenn sie eines Tages wirklich heiraten, sind Jennifer Hehn und Dirk Meidel

Obertalheim. Er imitiert gerade Johnny Cage aus Mortal Kombat. Der Herr mit dem freundlichen Gesichtsausdruck ist Jens Tischke-witz aus Gelsenkirchen, der uns gerade zeigt, was er von Nicht-Nintendo-Spielern hält.

In der Sackgasse

Ich spare mir die üblichen Lobeshymnen (Ihr wißt selbst, daß Ihr tolle Arbeit leistet, oder?) und komme gleich zur Sache. Ich ver-

zweifle langsam an Zelda IV! Ich schaue schon gar nicht mehr nach, wie oft ich schon abgespeichert und wieder begonnen habe. Diese verzwickten Labyrinthine – vor allem die späteren – sind einfach zuviel für meine grauen Zellen. Dabei behaupten meine Schulzeugnisse, daß ich gar nicht so dumm bin. Da kann man mal sehen, wieviel man wirklich auf Zensuren geben kann! Natürlich habe ich schon alle Tricks, die im Club Nintendo-Magazin erschienen sind, benutzt, doch das reicht nicht. Habt Ihr eine Idee, wie ich doch noch meinen und Links Alptraum zu einem glücklichen Ende verhelfen kann?

(Cathryn Ann Bishop, Iburg)

Nur nicht verzweifeln, Cathryn, Nintendo dankt an Dich und jene, denen es ähnlich ergeht. Gleich mehrere Möglichkeiten stehen Dir offen:

1. Du kannst die Spiele-Hotline anrufen (werktags von 13-19 Uhr unter der Nummer 06026-940940).
2. Du kannst konkrete Fragen an die Spiele-Profis von Nintendo schriftlich schicken. Jeder Brief wird garantiert beantwortet.
3. Oder 3. Du besorgst Dir den Offiziellen Nintendo Spieleberater zu Zelda IV – Link's Awakening. Den bekommst Du dort, wo es auch Nintendo-Spiele gibt. Das Buch beschreibt alle Tricks, verpackt in eine märchenartige Geschichte.

JOKE BOX

Aufgrund der Tatsache, daß Ihr uns mit immer mehr Witzen überhäuft, haben wir beschlossen, von nun an mehr als einen Witz pro Heft zu veröffentlichen. Hier also gleich vier der witzigsten Einsendungen der letzten beiden Monate. Viel Spaß beim Lesen, weitererzählen und beim Einsenden von neuen Witzen! Here we go:

Der Chemieprofessor kommt heim. Seine Frau empfängt ihn strahlend: „Unser Kleiner hat heute sein erstes Wort gesprochen!“ „Tatsächlich? Was hat er denn gesagt?“ „Meptolmenzylaminonatronchloryl!“
(Christian Dankl, Sainbach)

Drei Schulfreunde geben auf dem Schulhof mit ihren Onkeln an. Sagt der erste: „Mein Onkel ist Priester und alle sagen 'Herr Pastor' zu ihm.“ Darauf der zweite: „Mein Onkel ist Bischof und alle sagen 'Eure Eminenz' zu ihm.“ Sagt der dritte: „Das ist noch gar nichts, mein Onkel wiegt 237 kg und alle, die ihn sehen, sagen: 'Ach Du lieber Gott!'“
(Achim Brünenberg, Nettetal)

Eine alte Frau ist zum ersten Mal auf einem Schiff. Der Steward kommt in ihre Kajüte und erkundigt sich, wie es der Frau geht. „Fabelhaft!“ sagt sie, „und dieser Wandschrank! Was da alles hineingeht!“... und deutet dabei auf das Bullauge.
(Andreas Lazar, Stuttgart)

Karl: „Verlangt Dein Vater auch von Dir, daß Du vor dem Essen betest?“ – Hans: „Nein, meine Mutter kocht auch so ganz gut.“
(Markus Klein, Vaihingen/Enz)

Ein Hai verpeist einen Windsurfer, blickt dem treibenden Brett hinterher und denkt: „Nein serviert – mit Frühstücksbretchen und Serviette.“
(Markus Klein, Vaihingen/Enz)

Briefe an:
Club Nintendo
– Leserbrief –
Postfach 1501
63760 Großostheim

QUESTION MARK

In den letzten zwei Monaten wurden wir mit Briefen nur so bombardiert. Da es uns aus Platzgründen nicht möglich ist, alle Briefe in voller Länge abzu-drucken, hier eine Auswahl der interessantesten Fragen aus Euren Briefen.

FRAGE: Wer ist der „Profi“ bei den System Charts?

(Fabian Klein und Julia Laßmeyer, Gelsenkirchen)

ANTWORT: Die Profi Charts werden nicht nur von einem Profi erstellt, sondern von mehreren Abteilungen von Nintendo, die unmittelbar mit den Spielen zu tun haben.

FRAGE: Wo wurden Mega Man, Link und Samus Aran auf dem Bildschirm geboren?

(Nico Bentzin, Neustrelitz)

ANTWORT: Alle genannten Charaktere haben in Japan das Licht der Spiele-Welt erblickt.

FRAGE: Mich würde interessieren, was die Videospiel-begeisterten Redakteure am liebsten im Fernsehen sehen.

(Heike Schnaidt, Aalen)

ANTWORT: Andreas: Reportagen (Sport, Politik, Wissenschaft), Actionthriller Claude: Star Trek – The Next Generation, Twilight Zone, Testbild

Marcus: Lindenstraße, Notruf, 7. Sinn
Ron: Sport, Nachrichten, Science Fiction
Suse: MASH, Musik/Tanzfilme, Unplugged-Konzerte

Lili: Sieht nur sehr selten fern und wenn dann MTV.

Annette: Alle amerikanischen Klassiker, Space Rangers, Jake und MacCabe

FRAGE: Man hört immer nur von STREET FIGHTER II, was ist überhaupt mit STREET FIGHTER I? Hat es dieses Spiel überhaupt je gegeben?

(Rainer Wagner, Mirskofen)

ANTWORT: Und ob! STREET FIGHTER I nannte sich FIGHTING STREET, kam Anfang der Neunziger Jahre heraus und war ein reines Spielhallenspiel. Neben Ken und Ryu war damals auch schon Sagat dabei, er war der Endboß des Spiels.

FRAGE: Gibt es auch deutsche Firmen, die Spiele programmieren?

(Daniel Wißmann, Wolfsburg)

ANTWORT: Ja, „Factor 5“ beziehungsweise „Blue Byte“ liefern den besten Beweis dafür. Ihnen verdanken wir Spiele wie Super Turrican und Jimmy Connors Tennis.

FRAGE: Welches ist das zur Zeit einfachste bzw. schwerste Jump'n'Run auf dem Super Nintendo?

(Peter Fischer, Schranberg)

ANTWORT: Natürlich können wir da nur aus unserer Erfahrung sprechen. Wir halten „ALADDIN“ für das derzeit einfachste und „ADDAMS FAMILY 2 – Pugsley's Scavenger Hunt“ für das schwerste Jump'n'Run.



Nicole Peddinghaus, Menden



Björn Peiter, Niedert



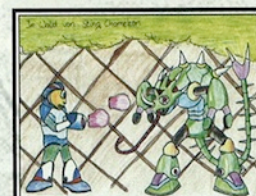
Nico Wernecke, Ketsch



Nico Schneider, Weiterstadt



Robert Wimmer



Michael Fackelmann, Dettelbach

AUF DIE PLÄTZE - FERTIG - LOS!

Endlich ist es da! Das Autorennen der Superlative aus dem Hause Nintendo - STUNT RACE FX. Zum zweiten Mal nach STARWING kommt in diesem Modul der Super FX-Chip zum Einsatz und ermöglicht rasante Vektorgrafiken, die dem Spieler ein unvergleichliches Fahrgefühl bieten. Neben diesem Fahrgefühl sind es die unzähligen Gags, die aus STUNT RACE FX ganz sicher einen Klassiker machen werden. (cm/pn)

Stunt Race FX

VIER TRAX IM ANGEBOT

STUNT RACE FX bietet jedem etwas! Die Formel-Eins-Fans kommen im Speed Trax-Modus auf ihre Kosten, während die Hobby-Stuntmen sich lieber im Stunt Trax-Modus versuchen sollten. Den größten Spaß habt Ihr im Duell mit einem Freund oder einer Freundin im Battle-Trax-Modus und dann wäre da noch der Free Trax-Modus für alle, die eine Bestzeit erreichen wollen.

GAME SELECTION

SPEED TRAX
STUNT TRAX
BATTLE TRAX
FREE TRAX

SPEED TRAX

Rasante Formel-Eins-Simulation auf halbschweren Fantasiestrecken mit verrückten Gegnern.

STUNT TRAX

Sammelt alle Glitzersterne in der vorgegebenen Zeit auf. Der Hindernisparcours wird zum Höllenritzi!

BATTLE TRAX

Ladet einen Freund oder eine Freundin ein und liefert Euch mit ihm/mit ihr eine heiße Schlacht.

FREE TRAX

Hier fahrt Ihr entweder „Just for fun“ oder Ihr versucht, eine Bestzeit mit Eurem Lieblingswagen zu erreichen.

Der F-Type: Nur echte Profis können die Vorteile dieses Wagens richtig nutzen, ohne gleich an jeden Fahrbahnrand zu prallen.

DIE FAHRZEUGE

Drei Fahrzeugtypen stehen Euch während des gesamten Rennens zur Verfügung, später kommen noch weitere dazu. Die Fahrzeuge unterscheiden sich in ihrer Höchstgeschwindigkeit, ihrer Karosserie und ihrer Beschleunigung voneinander. Eines haben sie jedoch alle gemeinsam: Sie haben einen starken Charakter, dem Ihr Euch beugen müßt. Erstmals schlüpft Ihr bei diesem Autorennen nicht in die Haut eines Fahrers, sondern in die „Haut“ eines Fahrzeugs. Neben den drei Standard-Fahrzeugtypen, die wir auf dieser Seite vorstellen, gibt es noch einen 8-Tonner-Lastwagen und ein 80 cm³-Motorrad, die Ihr in STUNT RACE FX auch ohne gültigen Führerschein fahren dürft.

4WD

Der 4WD (Four Wheel Drive = Vierradantrieb) besitzt die stärkste Karosserie von allen Standard-Fahrzeugen. Mit ihm könnt Ihr mühelos jeden Kontrahenten von der Straße rammen. Auch die Beschleunigungskraft ist nicht von schlechten Eltern. Im Vergleich mit dem F-Type und dem Coupé kann der 4WD am schnellsten beschleunigen. Hört sich alles sehr gut an, aber einen Nachteil hat der 4WD doch. Von allen Fahrzeugen hat der 4WD die niedrigste Höchstgeschwindigkeit, nämlich 100 Stundenkilometer.

COUPE

Wer mit dem 4WD gut zurechtkommt, sollte als nächstes das Coupé ausprobieren. Mit 120 Stundenkilometern ist es zwanzig Stundenkilometer schneller als der 4WD und wesentlich schwieriger zu steuern. Auch die Karosserie ist nicht mehr so widerstandsfähig wie beim 4WD, so daß Ihr immer wieder nach einem roten Power-Kristall Ausschau halten müßt, um Euren Damage-Meter abzubauen. Die Stärke des Coupés ist die Beschleunigungskraft, es kann wesentlich schneller beschleunigen als der rasante F-Type.

F-TYPE

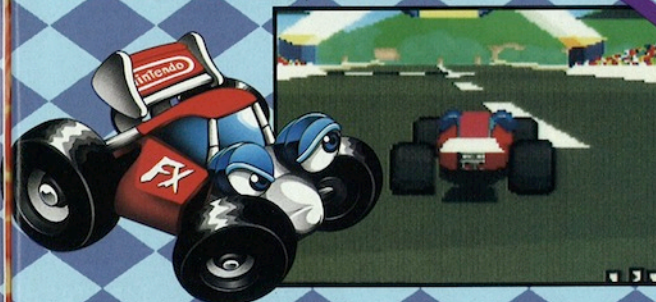
Mit der Beschleunigung sieht es beim F-Type nicht ganz so gut aus, wie bei seinen Konkurrenten. Aber wenn der F-Type erst einmal in Fahrt gekommen ist, saust er an allen anderen Wagen vorbei. Mit 140 Stundenkilometern ist der F-Type der schnellste Flitzer in STUNT RACE FX und die beste Wahl, wenn Ihr galaktische Rekordzeiten erreichen wollt. Die Karosserie des F-Types ist sehr dünn und wird schon beim kleinsten Aufprall stark beschädigt.



Der 4WD: Für Anfänger der optimale Wagen! Auch im Stunt Trax Rennen ist der 4WD keine schlechte Wahl.



Das Coupé: Durchschnittliche Eigenschaften machen es in jeder Beziehung zum Renner unter den Rennern.



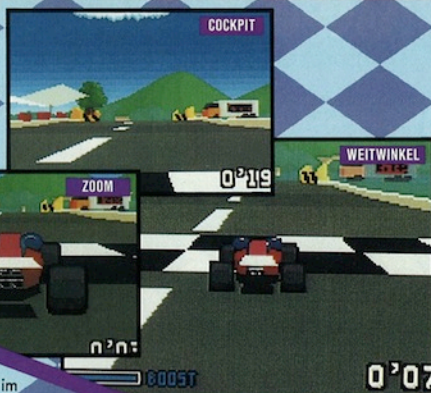
SPEED TRAX

Im Speed Trax-Modus könnt Ihr an einem aufregenden Formel-Eins-Rennen teilnehmen, das an den fantastischsten Schauplätzen stattfindet. Zunächst habt Ihr nur die drei Standard-Fahrzeugtypen zur Auswahl, den 4WD, das Coupé und den F-Type. Wählt für den Anfang erst einmal den 4WD, er ist am einfachsten zu steuern. Mit der SELECT-Taste könnt Ihr aus drei verschiedenen Perspektiven wählen (Zoom, Cockpit oder Weitwinkel). Im Hauptmenü könnt Ihr übrigens auswählen, gegen welches Fahrzeug Ihr antreten wollt. Dazu müßt Ihr im Fahrzeugmenü „Select“ drücken.

Mit diesem Trick könnt Ihr es leichter schaffen, unter die ersten drei zu kommen.

NOVICE LEVEL

Wenn Ihr zum ersten Mal STUNT RACE FX spielt, solltet Ihr zunächst in der Amateur-Klasse (Novice) beginnen. Hier sind die Strecken noch nicht ganz so kurvenreich und auch die Gegner kämpfen noch mit Anfangsschwierigkeiten. Jede Strecke, die Ihr im Novice-Level erfolgreich absolviert, könnt Ihr später im Free Trax-Modus noch einmal ohne Zeitdruck fahren.



EASY RIDE



Wie der Name schon verrät, handelt es sich bei „Easy Ride“ um die einfachste Strecke im ganzen Spiel.

SUNSET VALLEY



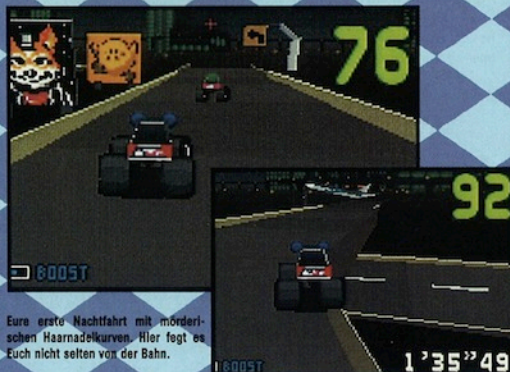
Eine gefährliche Fahrt durch eine Gebirgslandschaft, die den Rocky Mountains nachempfunden ist.

AQUA TUNNEL



Fantastische Grafik: Ihr fahrt durch einen gläsernen Unterwassertunnel. Die Fische schauen Euch zu.

NIGHT OWL



Eure erste Nachtfahrt mit mörderischen Haarnadelkurven. Hier fegt es Euch nicht selten von der Bahn.

EXPERT LEVEL

Wer am Ende zu den Meisterfahrern zählen will, muß erst einmal die Hürde des Experten-Level nehmen. Der Start in dieser Fahrerkategorie ist allerdings nur erfahrenen Piloten anzuraten.

KING'S FOREST



Mitten in den bewaldeten Hügeln schlängelt sich eine kurvenreiche und somit sehr schwierige Strecke dahin.

SEA BREEZE



Eigentlich sind alle Kurven mit Vorsicht zu genießen und erst die Bückel...

WHITE LAND



Die eisigen Winter haben die Fahrbahnbedeckung vereist und es ist höllisch glatt.

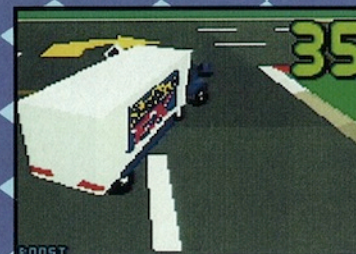
NIGHT CRUISE



In der Dunkelheit erwarten die Fahrer einige tückische Kurven, zum Teil im 90°-Winkel.

BONUS TRAX

Allein gegen die Uhr – das ist ein einsames Rennen! Doch winken dem erfolgreichen Bonus-Fahrer im LKW-Cockpit einige willkommene Überraschungen. Je nach Fahrkunst gibt es für die nächsten Rennen einen Extra-Wagen oder einen Zeitbonus. Zwar bietet der Bonus Trax auch Umleitungen oder Abkürzungen an, doch solltet Ihr die nur dann benutzen, wenn Ihr wißt, wo Ihr landen werdet.



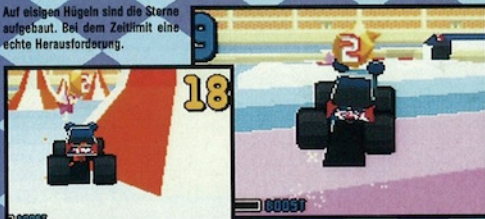
STUNT TRAX

Jetzt geht's ab ins Gelände. Und wie bei jedem anständigen Gelände- Rennen, – wobei es egal ist, ob das Rennen im freien Gelände oder im künstlich geschaffenen stattfindet – gilt es bestimmte Aufgaben zu

lösen. In diesem Fall müssen auf den unwegsamen Strecken alle Sterne eingesammelt werden. Dafür steht Euch allerdings nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung. Eine „vertraxte“ Angelegenheit!

ICE DANCE

Auf eisigen Hügeln sind die Sterne aufgebaut. Bei dem Zeitlimit eine echte Herausforderung.



BLUE LAKE



In den Dünen befinden sich die besagten Sterne. Das Wasser dazwischen macht es nicht gerade einfacher.

ROCK FIELD



Die Strecke selbst ist übersichtlich viereckig, doch die eingebauten Schikanen sind übel.

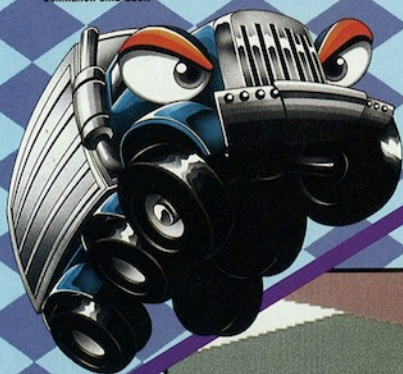
UP'N DOWN



Das ist etwas für Achterbahn-Freunde, denn es geht auf und ab. Dabei an Sterne zu denken, fällt schwer.

AUF CRASH-KURS

Habt Ihr alle vier Stunt Trax-Strecken geschafft, dann landet Ihr auf einer fünften. Genauer gesagt in einer Mulde, aus der es kein Entkommen gibt, außer Ihr schafft es, die drei anderen Wagen auf der Strecke zu rammen. Glücklicherweise werden die Wagen auf diesem Kurs ferngesteuert. Wäre ja auch sonst zu gefährlich. Hier zählt nämlich nur eines: Ins Ziel zu kommen.



BATTLE TRAX

Wie wäre es denn mal mit einem heißen Kopf-an-Kopf-Rennen gegen einen Freund? Die Battle Trax-Option bietet Euch diese Chance. Auf vier haarsträubenden Strecken könnt Ihr Eure Fahrkünste messen. Spieler 1 fährt auf dem oberen Bildschirmteil, der zweite Spieler auf dem unteren. Wer als erster nach drei Runden über die Ziellinie fährt, hat gewonnen. Sollte Euer Gegenspieler seinen Wagen schrottartig fahren oder vorzeitig aufgeben, habt Ihr automatisch gewonnen. Da auf den Strecken keine Bonusgegenstände herumliegen, füllt sich die Turbo- und Damage-Anzeige von allein wieder auf. Übrigens, bei dem Fahrer auf Position 2 füllt sich die Anzeige schneller als bei dem vorausfahrenden. Das erhöht die Chancen für turbostarke Überholmanöver.



COTTON FARM



MARINE PIPE



TOXIC DESERT

FREE TRAX

Nachdem mindestens eine der Speed Trax-Klassen erfolgreich gemeistert wurde, seid Ihr reif für den Free Trax. Euch stehen so viel Wagen zur Verfügung, wie Ihr wollt, und eine Zeitbegrenzung gibt es auch nicht. Die absolute Freiheit für Leute, die mal so richtig auf die Tube drücken wollen und denen es einen Riesenspaß macht, einen Rundenrekord nach dem anderen aufzustellen. Die drei besten Zeiten werden für die einzelnen Fahrzeuge in der Data Box gespeichert. Außerdem könnt Ihr hier Eure Fahrkünste mit einem schwer zu steuernden Motorrad unter Beweis stellen. Seid Ihr bereit?



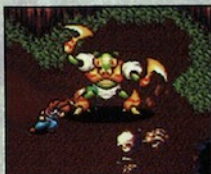


WAS BISHER GESCHAH...

Mehr durch Zufall zog der unfreiwillige Held dieses Abenteuers voller Magie und Mystik ein Schwert aus einem Stein. Doch damit nahm die Geschichte ihren Lauf und nur der Held selbst kann das Unheil abwenden. Aus seinem Heimatdorf verbannt, macht er sich auf die Suche nach dem Geheimnis des Manas. Im Wasserpalast hatte man ihm schon ein wenig weitergeholfen, doch reicht das, um die Mission zu erfüllen? (pn)



Mit dem geheimnisvollen Schwert nimmt das Unheil seinen Lauf!



Der Sichelanbeter fordert als erster den Helden zum Kampf!



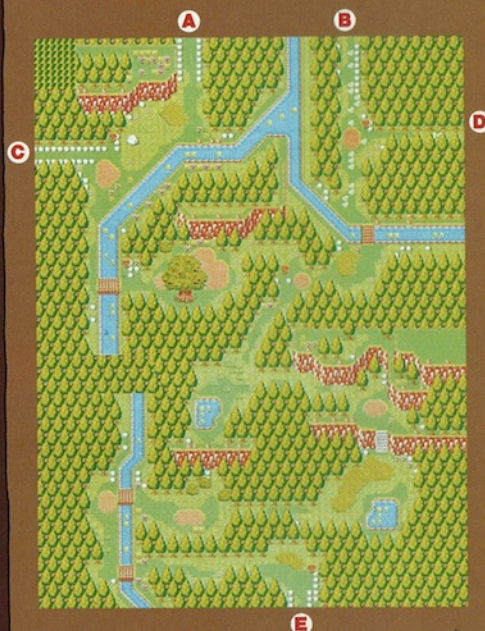
Mit mindestens zwei aus Hagens Truppe sollte der Held reden...! Es gibt gute Gründe dafür!



Das Canoni Reisecenter verkürzt Wege - allerdings auf etwas unbequeme Art und Weise.

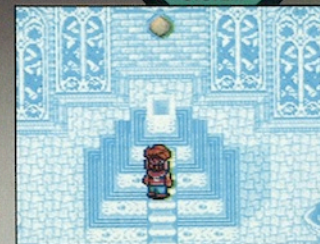
KARTEN-AUSSCHNITT 1

A Zum Wasserpalast B Zum Quelldorf C Zum Wucherater D Zu den Canonis E Nach Pandoria



IM WASSERPALAST: DER SAMEN MANAS

Aquaria, die Herrin des Wasserpalastes, die Victor dem Helden vorstellt, weiß einiges über die Geheimnisse des Manas zu berichten. Zuhören lohnt sich! Am Ende erhält der Held hier den ersten Mana Samen, der zusammen mit anderen Samen seinem Schwert besondere Kräfte verleihen wird. Aquaria schickt den Helden zum Elfenreich. Dort in den Zwergenhöhlen wartet Berti, der Schmied auf den Mana-Helden.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT
SYSTEM

DAS MÄDCHEN SEINER TRÄUME

Auf dem Weg zum Elfenreich lüftet sich das Geheimnis, warum der Held mit den Soldaten sprechen sollte: Ein temperamentvolles junges Mädchen eilt dem Helden plötzlich zu Hilfe, als ihm die Goblins das Leben schwer machen. Die merkwürdigen Kreaturen haben sich nämlich in den Kopf gesetzt, einen Helden zu verspeisen. Doch die blonde Schönheit handelt schnell und entschlossen!



Die Goblins lauern dem Helden auf dem Weg zum Elfenreich auf.



Eine junge Frau kann den Helden in letzter Minute retten.



DIE PLÄNE DES IMPERATORS

Das Reich Pandoria verfügt über seine eigenen Gesetze. Vor allem scheinen die Bewohner des Dorfes recht mundfaul zu sein, denn nicht einmal ein freundlicher Gruß wird erwidert. Entschlossen dem Geheimnis auf die Spur zu kommen, begibt sich der Held in das Schloß. Hier sind die Menschen schon etwas gesprächiger. Er erfährt, welche hinterhältigen Pläne der Imperator schmiedet, um mit Hilfe des Manas die Herrschaft über die ganze Welt zu gewinnen. Unverhofft entpuppt sich das junge

Mädchen, das den Helden schon einmal gerettet hatte, als die Tochter von Sir Ronald. Sie ist nicht davon abzubringen, sich dem Helden anzuschließen, um die verwerflichen Pläne des Imperators zu durchkreuzen.



Was mögen die Dorfbewohner gegen den Helden haben? Sie reden nicht mit ihm.



Eine echte Entdeckung: Der Krämerladen in Pandoria. Die Preise sind äußerst moderat.



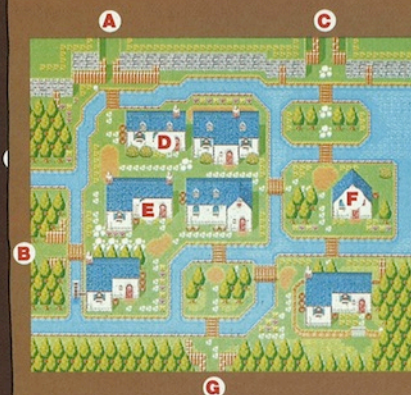
Die Prinzessin schließt sich dem Helden an, die Kraft des Manas zu befreien.



Im Schloß erfährt der Held einiges über die hinterhältigen Pläne des Imperators.

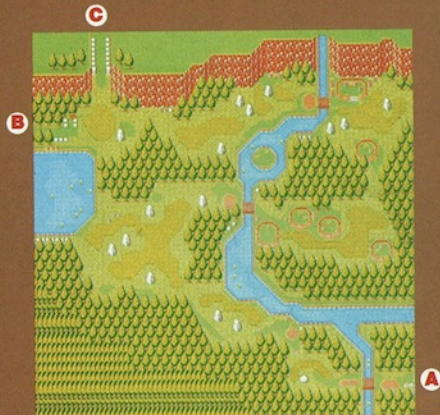
DAS DORF PANDORIA

A Weiter Kartenausschnitt 1 B Weiter Kartenausschnitt 2 C Zur Burg D Waffenladen E Gasthaus F Krämerladen G Zu den Burgruinen



VOM ELFENTEICH IN DEN UNTERGRUND

KARTENAUSSCHNITT 2



- A Zum Dorf Pandoria
- B Zum Mühlort
- C Weiter Kartenausschnitt 3

ALLEIN ODER ZU ZWEIT?

In die Elfenteich-Höhlen folgt das Mädchen dem Helden erst, wenn sie vorher zusammen im Hexenwäldchen gewesen sind.

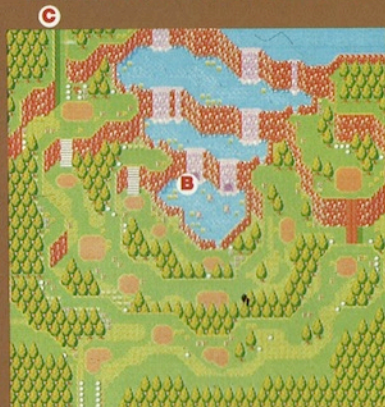


ERFAHRUNG SAMMELN

Die Umgebung des Elfenteichs bietet sich an, Erfahrung im Kampfe zu sammeln. Das ist auch ratsam, denn in den Höhlen lauert Gefahr.

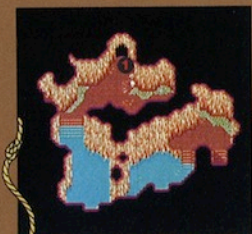


KARTENAUSSCHNITT 3

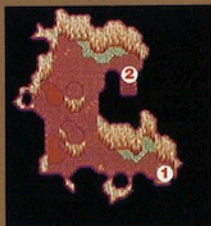


- A Weiter Kartenausschnitt 2
- B Eingang zur Zwergenhöhle
- C Nach Norden zu Turas Schloß

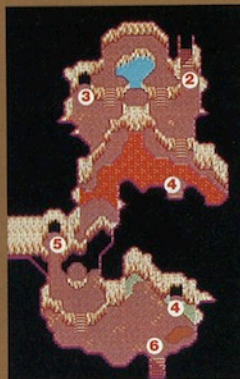
DAS INNERE DER ELFENTEICH-HÖHLE (1)



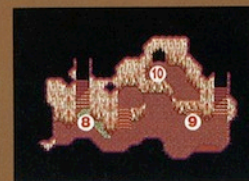
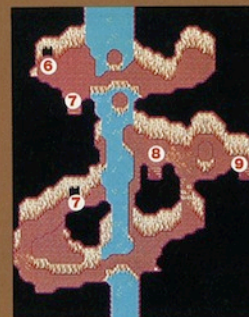
EINGANG



Der Weg zum Zwergendorf führt durch die Zwergenhöhle. Auf keinen Fall darf der Held vergessen, nach dem Wundertau zu suchen.



ZWergenHÖHLE (2)



EIGENARTIG

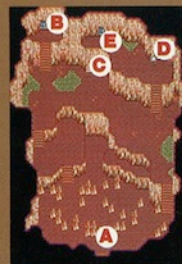
Unfreundlich sind die Höhlen der Zwerge – wen wundert es da, daß die Schalter, die das Versteck des Wundertaus hüten, die Form von Schädeln haben? Schon die Suche nach diesen furchteinflößenden Schaltern ist eine gefährliche Angelegenheit, denn sie werden gut bewacht. Doch die Mühe lohnt sich: Das Wundertau wird eine große Hilfe sein!

UNTER GNOMEN

Eine ganze Stadt haben sich die Zwerge unterirdisch gebaut. Dort gibt es alles, was eine richtige Stadt ausmacht: Gasthaus, Krämerladen, sogar ein Museum. Hier wird in einem faszinierenden Vortrag die Geschichte des Zwergenvolks erzählt. Außerdem lernen sie Bertie kennen, der einzige Schmied, der den Waffen beinahe magische Kräfte verleihen kann, wenn er die richtigen Zutaten erhält.



ZWERGENDORF



- A Zur Zwergenhöhle
- B Bertis Haus
- C Gasthaus
- D Krämerladen
- E Ältesten-Haus

TROPISCHES OBST

Eine merkwürdige aggressive Pflanze namens Tropicallo bewacht die Zwergenhöhle. Doch nicht mehr lange, denn der Held taucht auf. Während die Pflanze sich im Boden verbuddelt, läßt er sein Schwert voll auf und schlägt dann zu, wenn die mutierte Ananas den Kopf herausstreckt. Auch die Prinzessin erweist sich in dieser Situation als mutige Kämpferin.



EINE KOBOLDIN ENTPUPPT SICH

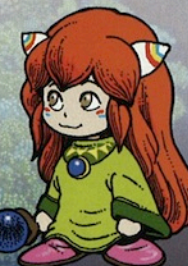
Gut versteckt beobachtete die kleine Koboldin aus dem Zwergendorf das Duell mit Tropicallo. Überzeugt davon, es mit wahren

Helden zu tun zu haben, möchte sie sich den beiden anschließen. Mit ihrem Bogen wird sie eine echte Hilfe sein.

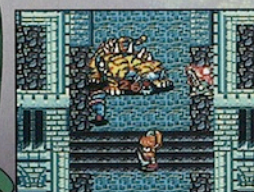


Gemeinsam machen sie sich auf nach Norden in Turas Hexenwäldchen.

Die Koboldin schließt sich den beiden an, um dem Bösen Einhalt zu gebieten.



NUN AUF NACH NORDEN ZU TURA!



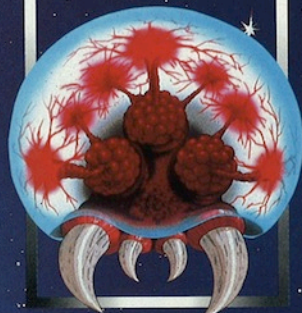
SUPER METROID

Ein Schimmer der Hoffnung tat sich auf am astralen Himmel. Samus Aran war Zeugin der Entführung des letzten Metroid-Exemplars geworden und hatte sogleich reagiert. Ihr anmutiger Körper verschwand unter den abstrakten Formen des Cybersteel-Anzugs, so daß nur noch ihr Gesicht Ausdruck dessen war, was sie in ihrem tiefsten Inneren empfand...! Eine neue Mission war zu erfüllen! (mm)



INFO DATA: METROID

Im Labor der V.I.T.A.G.E.N. Wissenschaftsabteilung war das letzte Metroid-Exemplar umfassenden Tests unterzogen worden. Hierbei wurden nicht nur die transmutalen und biophysikalischen Eigenschaften des Wesens untersucht, sondern auch die Möglichkeiten für eine friedliche Koexistenz beider Lebensformen überprüft... die der Menschen und die der Metroids!



BISHERIGER MISSIONSVERLAUF

Sie war weit gekommen. Drei der Sektoren des Planeten Zebes lagen bereits hinter ihr. Auch ihre Ausrüstung hatte Samus mittlerweile um einige wichtige Gegenstände ergänzt. So ist sie inzwischen unter anderem im Besitz des Morphing-Ball-Systems, der Hi-Jump Boots, des X-Ray-Scopes und des Grappling-Beams. In jedem der Sektoren hatte Mother Brain einen seiner gefürchteten Parasitenmutanten postiert, um Eindringlinge

fernzuhalten. Doch auch diese konnten die Kriegerin nicht aufhalten. Sie war gerade dabei, den vierten Sektor zu betreten...



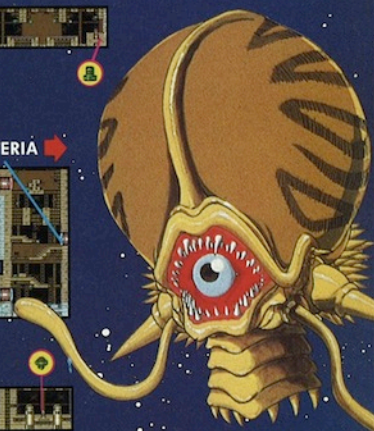
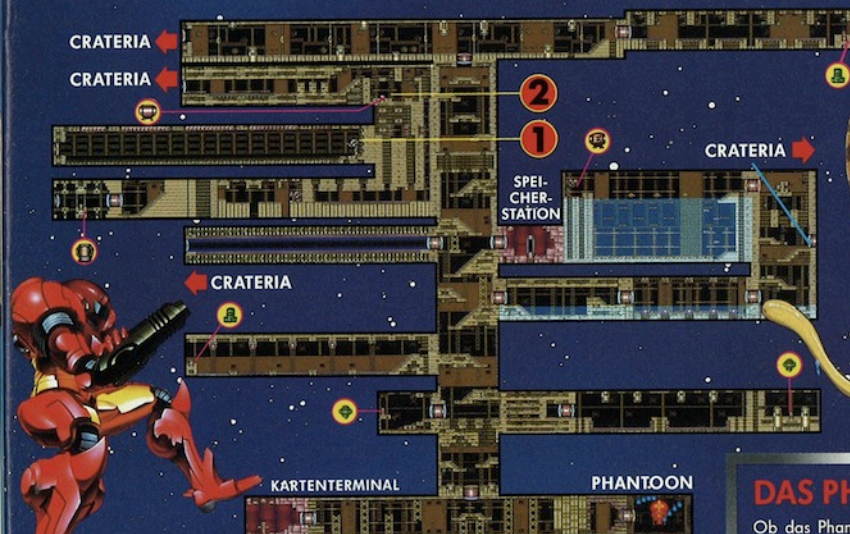
In den Tiefen von Norfair erhielt Samus den Grappling-Beam, einen elektrodynamischen Entenaken, mit dessen Hilfe sie Abgründe überwinden kann.



SEKTOR 4: WRECKED SHIP

Mittels des Grappling-Beams ist es Samus nun möglich, das gestrandete Schiff zu betreten. Alte Legenden berichten, daß einst eine hochkultivierte Zivilisation auf Zebes landete, um den Planeten zu erforschen. Doch alle Lebewesen,

die auf Brinstar landeten fielen den Parasiten zum Opfer. Die einzige Erinnerung an die Expedition ist das Raumschiff, in dem sich im Laufe der Jahre viele Parasitenbrüter eingenistet haben.



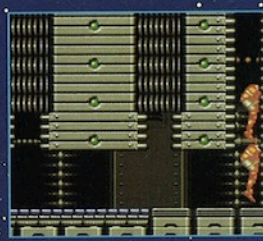
1 DIE HAND DER STATUE

Um den Gravity-Suit zu erhalten, muß Samus das Morphing-Ball-System aktivieren und sich in die Hände der Statue begeben. Dieser Vorgang aktiviert die Statue und bringt Samus ihren neuen Ausrüstungsteil.



2 RESERVETANK-VERSTECK

Nach dem Raum, in dem Samus den Gravity-Suit erhalten hat, entdeckt sie noch ein weiteres Geheimnis. Im rechten Teil des Raums führt ein schmaler Schacht nach oben, der einen Reservetank verbirgt. Mit langem Anlauf, Hi-Speed-Beschleunigung und einem Sprung im richtigen Moment wird Samus den Tank ergattern können.



DAS PHANTOON

Ob das Phantoon zu der ehemaligen Besatzung des Schiffs gehört oder eine Parasitenmutation ist, ist nicht bekannt. Gefährlich ist die Kreatur jedoch allemal.



Das Phantoon ist nur verwundbar, wenn es sich materialisiert hat und sein Auge geöffnet hat.



Die Feuerbälle des Mutanten lassen sich mit Samus' normaler Waffe deaktivieren.

SEKTOR 5: MARIDIA

Samus hat den fünften Sektor von Zebes betreten und ist damit ihrem Ziel ein weiteres Stück näher gekommen. Maridia ist der Wassersektor des Planeten und verfügt über eine sehr seltene, aber auch gefährliche Kreaturenvielfalt. Viele der Lebewesen lebten vorher nur an Land. Doch im Laufe der Zeit paßten sie sich den Veränderungen des Sektors an.

1 JET-SPRUNG ZUM ZIEL

Zunächst scheint die Raketeneinheit für Samus unerreichbar. Doch wenn sie auf Hyper-Speed (Turbo Boots) beschleunigt, sich dann abdrückt und springt, schnell ist sie wie eine Rakete nach oben und erreicht die Missiles.



2 DIE SANDFALLE



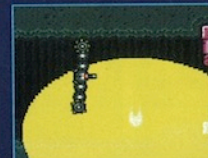
Der Treibsand kann sich als sehr ergiebig herausstellen, denn wenn Samus sich von den Sandmassen in die Tiefe ziehen läßt, gelangt sie in einen verborgenen Teil von Maridia. Hier wird sie auf der Suche nach Bonus- und Ausrüstungsteilen schnell fündig werden. Scheinbar stammen die Teile der Ausrüstung noch von der Besatzung des Raumschiffs, die nach der Landung der Parasitenbrut zum Opfer fiel.



CRATERIA

3 MIT POWER-BOMBEN

An dieser Stelle im Labyrinth des Wrecked Ships machen sich die Power-Bomben bezahlt. Samus sollte zunächst die Bombe zünden, um die Wand zu zerstören. Danach ist die Kriegerin auf das CA 15 Raupeninfiltrizid angewiesen, denn nur dieses Wesen kann das seltene Candium-Gestein wegräumen. Deswegen schießt sie auch nicht auf CA 15.



Nach Betreten des Raums mit dem Raupeninfiltrizid sollte Samus die Power-Bombe zünden, die die Wand zerstört.



Ist die Wand zerstört, muß Samus sich ganz auf das Raupenwesen verlassen. Es wird ihr den Weg freischaufen.



SPEICHERSTATION

ENERGIE-DEPOT

SPEICHERSTATION

MISSILE-DEPOT

DRAIGON

4 NACH DEM SIEG

Sollte es Samus gelingen, die Parasitenwächter zu überwinden, hat sie die Möglichkeit, ihr Waffenarsenal aufzuzüpfen. Die nächsten Waffen und Gegenstände, die sie ihrer Ausrüstung hinzufügen kann, sind der Plasma Beam, der Spring Ball und der Space Jump. Vor allem der Plasma Beam kommt unverzüglich zum Einsatz: Dem haben die Parasitenwächter nur sehr wenig entgegenzusetzen.



DRAIGON

Die verwundbare Stelle von Draigon ist die gelbe Bauchpartie. Auf genau diese sollte sich Samus mit ihren Missiles oder Super Missiles konzentrieren. Um die Kapseln des Mutanten abzuwehren, kann die Kriegerin eine Power-Bombe zünden – diese wird alle zerstören.



Unbarmherzig zielt Samus auf den Bauch der Bestie. Wird sie den Mut haben, die Rakete zu zünden?



Auch in Bedrängnis weiß sich Samus zu helfen. Eine Power-Bombe zerstört die Kapseln des Gegners.



Sektor 3: Norfair (2. Hälfte)

Schon einmal war Samus in Norfair gewesen und hatte bereits einen Teil des Sektors erkundet. Weil es an einigen Stellen kein Weiterkommen gab und außerdem der nächste Sektor, das Wrecked Ship, lockte, unterbrach sie die Erkundung von Norfair. Nun, da die Erforschung des gestrandeten Schiffs abgeschlossen ist und Samus die nötige Ausrüstung hat, um ganz Norfair zu erforschen, wendet sie sich wieder dem bereits bekannten Sektor zu. Was wird sie erwarten...?



Norfair ist der Lava-Sektor von Zebes. Hier gibt es einige Situationen, bei denen Samus ganz schön ins Schwitzen kommt.



NORFAIR (1. HALFTE)

1 SPRUNG NACH RECHTS



Nachdem Samus diesen Raum betreten hat, sieht sie eine Missile-Einheit auf der rechten Seite. Doch Vorsicht, der Boden kann zur Falle werden. Er ist alt und brüchig. Deshalb vertraut Samus auf ihre Sprungkraft, um zur anderen Seite zu gelangen.

SPICHERSTATION

NORFAIR (1. HALFTE)

ENERGIE-DEPOT

SPICHERSTATION



2 GEWINN DURCH ZERSTÖRUNG

Auch in dieser Wand ist ein Gegenstand versteckt. Mit der Screw-Attack oder der Power-Bombe kann Samus das Gemäuer sprengen und so das Ausrüstungsteil einsammeln.



3 VERBORGENER RAUM

Hinter der Wand im Raum der adlerähnlichen Statuen verbirgt sich ein weiterer Raum. Mit Hilfe einer Power-Bombe (normale Bomben helfen aber auch schon weiter) kann Samus den schmalen Gang, der in den verborgenen Raum führt, freilegen. Im Raum winkt ein weiteres wichtiges Ausrüstungsteil.



4 DURCH DIE WAND

Manchmal trägt der Schein. So auch in diesem Fall, die Wand vor Samus ist nämlich gar keine. Samus kann einfach durchlaufen und findet sich dann in einem weiteren Raum wieder, wo sie sich sofort auf die Suche nach neuen Ausrüstungsgegenständen macht.



RIDLEY

Samus steht einem ihrer Alpträume gegenüber... Ridley. Der Mutant ist die rechte Hand von Mother Brain und hat in dessen Auftrag das letzte Metroid-Exemplar aus dem Ceres-Labor geraubt. Ridley hat keine spezifischen Stellen, an denen er besonders verwundbar ist, man kann ihm am ganzen Körper Treffer beibringen, außer am peitschenden Schwanz. Die beste Waffe gegen den Wächter sind der Charge-Beam und die Missiles. Wichtig dabei: Samus sollte nicht vergessen, dem peitschenden Schwanz Ridentys auszuweichen!



Die gefährlichste Waffe von Ridley ist der peitschende Schwanz. Samus sollte ihm unbedingt ausweichen.



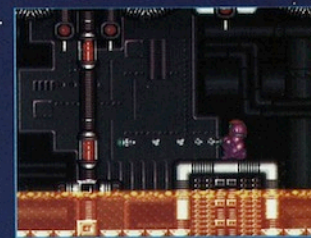
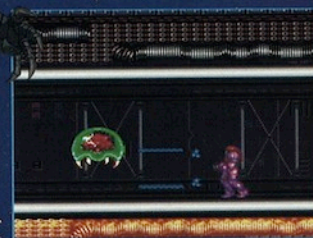
Befindet sich Ridley in dieser Position, eignet sich der Zeitpunkt hervorragend für einen Angriff mit Charge-Beam und Missiles.



TOURIAN WARTET...

Nachdem Samus Aran auch Ridley, die rechte Hand von Mother Brain bezwungen hat, öffnet sich ihr das Tor zu dem letzten Sektor von Zebes, Tourian. Hier muß sich das

Baby-Metroid befinden und hier hat sich der Parasiten Tyrann Mother Brain verschänzt. Die letzte Schlacht beginnt in der nächsten Club Nintendo-Ausgabe!



MEGA MAN X™

ARMADILLO STAGE

Wie schon in anderen Mega Man-Abenteuern geübt, muß Mega Man in der Armadillo Stage auf einer Lore durch die Gänge eines Bergwerkstollens fetzen. Die angreifenden Fledermäuse bringen frische Energie.



Vier weitere Stufen...

... erwarten Mega Man, bis er auf Sigma trifft. Es sind dies die Armadillo Stage, Octopus Stage, Kuwanger und Chameläon Stage. Danach wird sich Mega Man dem Repliden Sigma in einem letzten Endkampf stellen müssen. Keine leichte Aufgabe, denn Sigma sind alle Computer-Schaltkreise durchgeglüht. (ak)

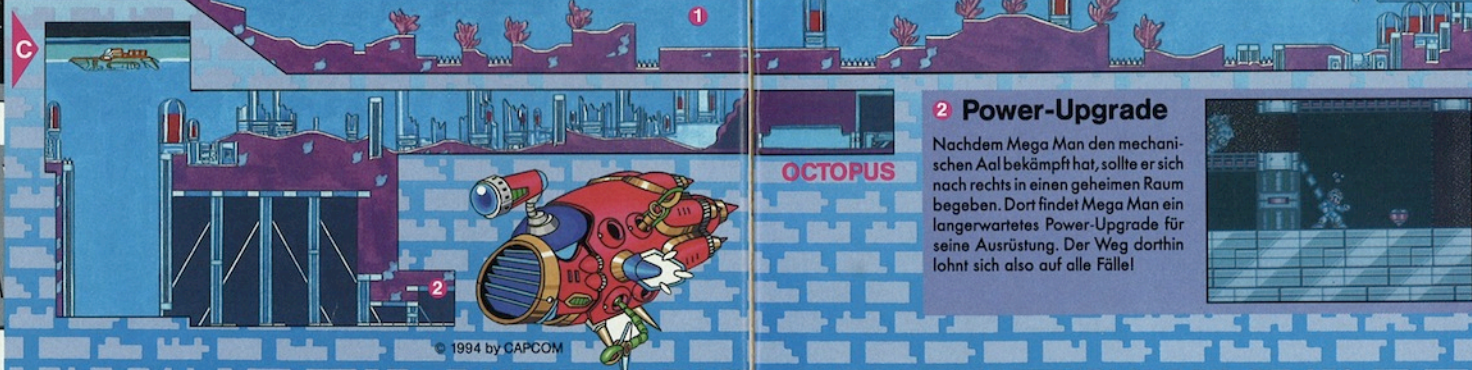
3 Der Sprung über den Abgrund!

Will Mega Man mit einem beherzten Sprung die sichere Seite des Abgrunds erreichen, ist Timing gefragt! Er sollte erst von der Lore nach rechts springen, wenn deren Flugbahn den Höhepunkt erreicht hat.



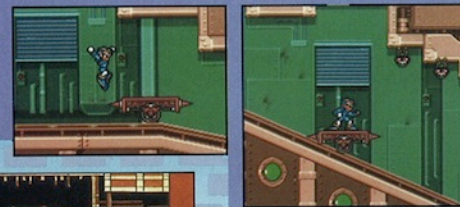
OCTOPUS STAGE

Octopus Stage ist vielleicht die schwierigste Stufe überhaupt. Sollte Mega Man von einem mechanischen Fisch verschluckt werden, hilft nur Dauerfeuer!



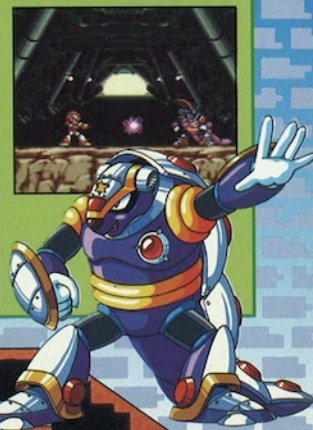
1 Der Ritt auf der Lore

Kaum ist Mega Man auf die Lore gesprungen, geht die Post ab: Mit rasender Geschwindigkeit geht die Fahrt in die Tiefe des Bergwerks. Nicht runterfallen und Dauerfeuer, das ist der beste Ratschlag.



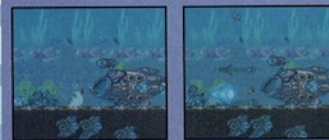
ARMORED ARMADILLO

Der Mistkäfer Armored Armadillo ist mit seinen Schutzschildern äußerst widerstandsfähig. Electric Spark gibt ihm aber Saures! Wenn er sich zusammenrollt und angreift, hilft nur drüberspringen!



1 Zwischen-Gegner!

Eine Kreatur, die an eine mechanische Krabbe erinnert, probiert gleich mit zwei Techniken, den Androiden in große Schwierigkeiten zu bringen: Das Tier versucht, Mega Man einzusaugen. Außerdem schießt es mit Unterwasser-Speeren. Hier muß sich Mega Man kräftig gegen den starken Sog stemmen, sowie am besten mit Elektro Spark attackieren.



2 Gefahr!

Hier sollte sich Mega Man im Sprung links halten. Ein Power-Container wartet dort. Außerdem landet er hinter einer riesigen Bergwerksraupe, die ihm nach rechts den Weg freischaufelt.



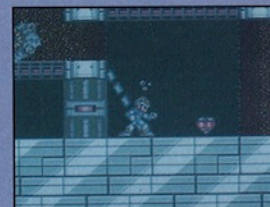
LAUNCH OCTOPUS

Von den Fangarmen des Launch Octopus gefangen zu werden, ist das Schlimmste, was Mega Man passieren kann. Denn dann bekommt er eine Menge seiner lebensnotwendigen Energie entzogen. Die beste Waffe gegen den mechanischen Tintenfisch ist das Rolling Shield, wenn ein Waffen-Upgrade erfolgte. Dieses Upgrade zuvor einzusammeln, sollte man nicht versäumen.



2 Power-Upgrade

Nachdem Mega Man den mechanischen Aal bekämpft hat, sollte er sich nach rechts in einen geheimen Raum begeben. Dort findet Mega Man ein langervartetes Power-Upgrade für seine Ausrüstung. Der Weg dorthin lohnt sich also auf alle Fälle!

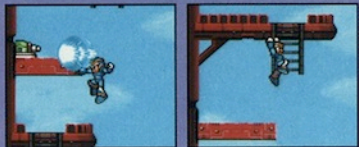


KUWANGER STAGE

Die Kuwanger Stage stellt Mega Man vor die Aufgabe, sich neu zu orientieren: Es geht aufwärts! Von Plattform zu Plattform springend oder über Leitern kletternd, muß sich Mega Man seinen Weg gegen eine Menge streitlustiger Angreifer erkämpfen. Kommt Mega Man zu belebten Schächten, die nach oben führen, sollte er gegen die angreifenden Gegner sein Rolling Shield einsetzen.

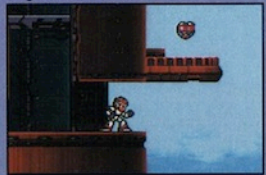
1 Hoch geht's!

Mega Mans Weg führt nach oben. Um jedoch mit Hilfe der Plattformen, die immer wieder in der Wand verschwinden, und der Leiter das Ziel zu erreichen, ist es ratsam, zunächst die dort nistenden Gegner verschwinden zu lassen. Zum Glück kann Mega Man im Springen feuern – das hilft!



2 Aufrüstung!

Um an den Power-Upgrade auf der obigen Plattform heranzukommen, sollte Mega Man nochmals diese Stage betreten, nachdem er von Kuwanger den Bumerang erhalten hat. Mit diesem holt er sich das begehrte Utensil.



BOOMER KUWANGER

Der Sprinter unter den gegnerischen Reploiden, Boomer Kuwanger, ist ein Meister im Bumerangwerfen. Seine Wurfinstrumente sind gefürchtete Waffen. Gegen ihn helfen die Homing Torpedos im Dauerbetrieb. Und sobald Kuwanger zum Angriff rüstet, ganz schnell an die Wand hängen und seinen Geschossen so aus dem Weg gehen.

CHAMELEON STAGE

Diese Stage ist zur Abwechslung einmal relativ leicht zu bewältigen. Mega Man weiß dies zu schätzen. Die auftauchenden Gegner sind von der schwachbrüstigen Sorte und können leicht zerblast werden. Mega Man sollte aber nicht vergessen: Mit einem Turbo-Sprung erreicht er eine oben gelegene Stelle, wo ihn der legendäre Stahlmantel erwartet. Eine Zusatzausrüstung, die Mega Man auf keinen Fall versäumen darf!



3 Roboter im Roboter!

Da kann Mega Man nur staunen! Auf seinem Weg begegnet er einem Roboter, der ihn an Größe um einiges übertrifft. Sofort feuert Mega Man auf den vermeintlichen Gegner – doch nichts passiert. Ich kann auch anders, denkt sich Mega Man und springt angriffslustig auf das Roboterungestüm. Die Überraschung ist groß, als Mega Man merkt, daß er in diesem Roboter nach rechts gehen und kämpfen kann!



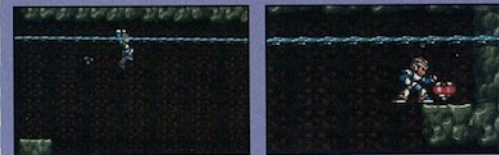
1 Der Zwischen-Gegner

Ein unangenehmer Zwischengegner erwartet Mega Man, wenn er in den Besitz des wichtigen Stahlmantels kommen will. Dieser Roboterwicht schießt mit einem Kettenmagnet auf Mega Man. Hier hilft nur das rechtzeitige Hochspringen und Power-Feuer.



2 Erneut aufrüsten!

Ein kraftvoller Power-Container ist für Mega Man in erreichbarer Nähe, wenn er von der Steinplattform unten links aus mit einem großen Satz nach rechts springt. Aber Achtung: Springt Mega Man zu kurz, geht's daneben!



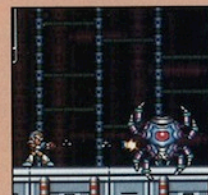
STING CHAMELEON

Das Sting Chameleon nervt: Es verschwindet, taucht unerwartet auf, und dann schnalzt es mit seiner spitzen Zunge. Der Bumerang Cutter ist für Mega Man gegen dieses Tier die erste Wahl. Jetzt muß Mega Man nur noch richtig abschätzen, wann und wo das spitzzüngige Wesen erscheinen wird.

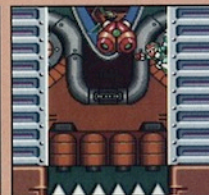


Der Weg zum großen Finale

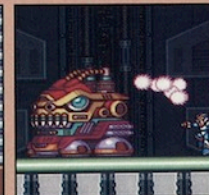
Nach langen, aufregenden Kämpfen, wagemutigen Sprüngen und wilden Abfahrten, nähert sich Mega Man langsam Sigma. Wer jetzt aber glaubt, nur ein einziger Kampf sei nötig, der wird enttäuscht. Freut Euch vielmehr auf ein überragendes Feuerwerk der geschicktesten Endgegner, die Mega Man noch einmal bezwingen muß. Erst dann kann es Sigma an den metallverstärkten Kragen gehen.



Gegen die Spinne sollte Mega Man den X-Buster einsetzen.



Mit dem Chameleon Sting überlebt es sich gegen diesen Gegner leichter.



Der X-Buster leistet in dieser Situation beste Dienste.



Keine Pizza bei Mario

Isabella von Ispichl hatte sich schon geärgert, daß sie den Game Boy vergessen hatte. Ihre Urlaubsreise nach Irland blieb dann aber doch nicht ganz ohne Nintendo-Bezug. Mitten in der Stadt Ennis nahe des Shannons, der berühmteste Fluß Irlands, entdeckte die Frankfurterin ihr neues Lieblingsrestaurant „Super Marios Fast Food Restaurant“.

Zwar bediente Mario nicht höchstpersönlich und es schlüpfte auch kein Yoshi aus den Eiern, aber die Nintendo-Entzugerscheinungen milderten sich doch merklich beim Verzehr eines reichlich belegten Sandwiches. Übrigens, wenn Ihr so etwas oder ähnliches im Urlaub entdeckt und davon ein Foto habt, dann schickt es uns doch mal zu. (pn)



Immer mehr Heldinnen

Von Nintendo bis Hollywood – Frauen zeigen Heldenpower

(pn) – Hollywood hat die Frauen-Helden (wieder-)entdeckt. Mehr und mehr Filme flimmern über die Kinoleinwände, in denen Frauen wie Meryl Streep oder Demi Moore starke Action-Heldinnen mimen. Der Grundstein für diese Entwicklung wurde Anfang der achtziger Jahre gelegt. Sigourney Weaver wurde über Nacht zur berühmtesten Power-Frau aus der Filmfabrik als Ripley, die Heldin der „Alien“-Spielfilme. Und Ripley ist auch das Vorbild für die Videospiel-Heldine Samus Aran, mit der Nintendo bereits 1987 dem Trend der Neunziger vorgriff. Wie trendgerecht diese Entscheidung für eine weibliche Videospiel-Actionheldin war, zeigte sich kürzlich in den USA als „Super Metroid“, der erste Auftritt Samus Arans auf dem Super Nintendo, veröffentlicht wurde. Innerhalb der ersten fünf Tage nach Erscheinen katalpulierte sich „Super Metroid“ an die Spitze der Super Nintendo Verkaufshitparade. Der Vizepräsident von Nintendo of

America, Peter Main, wies auf der CES (Consumer Electronic Show) in Chicago darauf hin, daß der Erfolg allerdings nicht nur in der Tatsache zu suchen sei, daß eine Frau die Hauptrolle in diesem Spiel übernimmt: „Männliche Spieler sind begeistert von diesem Spiel, weil es faszinierende Action bietet, und weibliche Spieler werden neben diesem Aspekt zusätzlich diese starke Frau als Inspiration und Vorbild ansehen können.“ Diese Annahme ist nicht aus der Luft gegriffen. Bei „Street Fighter II“ machte man bei Nintendo in den USA ähnliche Erfahrungen. Das Spiel bietet weiblichen Spielern ebenfalls eine Identifikationsperson – Chun Li, eine Kämpferin, die es mit jedem anderen aufnehmen. Längst gehört die Behauptung, Videospiele sei nur etwas für Jungs, der Vergangenheit an. Mädchen sind mittlerweile von der Technik genauso fasziniert wie Jungen und fighen mit ihren männlichen Freunden so manchen Videospiel-Wettbewerb aus.

Lesetip • Lesetip • Lesetip



Viele Video- und Computerspiel-Magazine tummeln sich auf dem deutschen Zeitschriftenmarkt. Doch nur wenige beschäftigen sich ausschließlich mit Spielen für die Nintendo-Konsolen und den Game Boy. Ein besonders empfehlenswertes Beispiel ist „Nintendo Fun Vision“ vom Pro Verlag in Frankfurt. Seit kurzem erscheint das Magazin monatlich. Die Frankfurter Redaktion entschloß sich zu diesem Schritt, als klar wurde, daß das neue Magazin von den

Lesern voll akzeptiert wird. Immer wieder beklagten die Fans, daß das im Oktober 1993 gegründete Magazin nur alle zwei Monate herauskam. So erfüllte man den Wunsch der Leser nach monatlicher Erscheinungsweise. „Fun Vision“ berichtet über Neuerscheinungen und Hintergründe, präsentiert interessante Spiele ausführlich mit hilfreichen Karten und beschäftigt sich umfassend mit allem, was den Nintendo-Fan interessiert. Reinschauen lohnt sich!

Jetzt hat Eure Stunde geschlagen!

20 exklusive Mario-Uhren zu gewinnen!

Ihr seid Mario-Fans? Dann solltet Ihr es auch Mario überlassen, Euch anzuzeigen, welches Stündlein geschlagen hat. Club Nintendo verlost 20 exklusive Mario-Uhren.

Allerdings müßt Ihr eine Aufgabe lösen, bevor Ihr an der Verlosung teilnehmen könnt.

Teilnehmen kann jeder, der ein Nintendo Videospiel System besitzt - egal ob Super Nintendo, NES oder Game Boy.

Und so wird's gemacht:

Löst eine der drei Aufgaben und macht ein Foto als Beweis. Schreibt auf das Foto hinten drauf Euren Namen, Eure Adresse und (wenn vorhanden) Eure Club-Mitgliedsnummer. Nun steckt Ihr das Foto in einen Umschlag und sendet ihn bis zum 15. November 1994 an folgende Adresse:

Club Nintendo
Stichwort: Mario-Uhren
Postfach 1501
63760 Großostheim

Echte Herausforderungen!

Um an der Verlosung teilnehmen zu können, müßt Ihr Euch ganz schön anstrengen.

Für Super Nintendo-Besitzer:

WARIO LAND
Super Mario Land 3.

Macht ein Foto von dem letzten Bild im Spiel, auf dem zu erkennen ist, daß Ihr das Spiel mit seinen insgesamt 96 Levels durchgespielt habt.

Für NES-Besitzer:

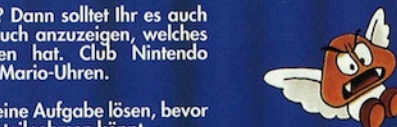
DR. MARIO

Helft Mario bei der Virenjagd. Macht ein Foto von dem Gratulationsbild, daß erscheint, wenn Ihr bei Geschwindigkeit „HIGH“ das 20. Level geschafft habt.

Für Game Boy-Besitzer:

SUPER MARIO WORLD

Weng Ihr alle Schätze und genügend Münzen eingesammelt habt, kann sich Wario ein richtiges Schloß bauen. Macht ein Bild von dem prächtvollen Wario-Schloß am Ende des Spiels.



Super GAME BOY®



Jetzt kommt Farbe ins Spiel!

In diesen Tagen erscheint auf dem deutschen Markt der Super Game Boy, ein ganz besonderes Hardware-Modul mit vielfältigen Möglichkeiten für das Super Nintendo. Jedes beliebige Game Boy-Spiel kann ab jetzt auf dem Super Nintendo Entertainment System gespielt werden und somit auf dem Fernsehapparat mit einem viel größeren Bildschirm. Darüberhinaus können alle Game Boy-Module mit dem Super Game Boy eingefärbt werden, so daß man sie nicht mehr in Schwarzweiß spielen muß. Für den Spieler brechen damit goldene Zeiten an, denn er kommt erstmals in den Genuß farbiger Game Boy-Klassiker auf einem fünfzigmal

größeren Bildschirm. Aber der Super Game Boy kann noch mehr! Entweder wählt Ihr einen aus neun verschiedenen Bilderrahmen, um dem Spiel eine besondere Note zu verleihen, oder Ihr zeichnet einen eigenen Rahmen, wenn Euch keiner der vorgegebenen Rahmen gefällt. Mit dem Controller oder der Nintendo-Mouse ist das Zeichnen kinderleicht. Übrigens: Natürlich wird auch die musikalische Untermalung der Spiele vom Super Game Boy umgewandelt. Durch den Anschluß des Fernsehgeräts an Eure Anlage, könnt Ihr mit dem Super Game Boy alle Soundeffekte der Game Boy-Spiele in voller Lautstärke und natürlich in Stereo hören. (cm)



THE LEGEND OF ZELDA – LINK'S AWAKENING: So sieht's auf dem Game Boy aus. Toll, aber etwas farblos!



Mit dem Super Game Boy können die vier Graustufen der Game Boy-Module durch Farben ersetzt werden.

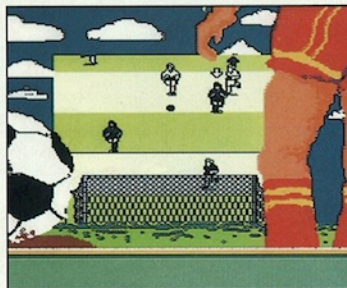


Jetzt noch den Kinosaal als Bilderrahmen und fertig ist der erste, farbige Zelda-Spielfilm.

Super Game Boy Zeichenprogramm



Mit dem fünften Menü aktiviert Ihr ein spezielles Zeichenprogramm, mit dessen Hilfe Ihr neue Bilderrahmen zeichnen könnt. Ein praktisches Beispiel: Euer Lieblingsspiel ist NINTENDO WORLD CUP, also malt Ihr ein Fußballstadion als Bilderrahmen. Kein leichtes Unterfangen, aber durch verschiedene dicke Stifte, zwölf unterschiedliche Farben und einen speziellen Regenbogen-Radiergummi doch machbar, wenn Ihr kreativ seid.



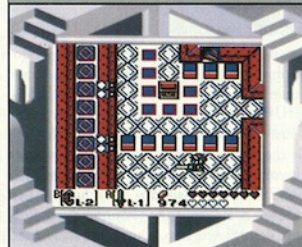
SGB Tip: ZELDA – LINK'S AWAKENING

ZELDA – LINK'S AWAKENING eignet sich besonders gut zum Einfärben mit dem Super Game Boy. Wollt Ihr eine natürliche Atmosphäre schaffen, färbt Ihr die Rasenflächen grün ein, die Wasserflächen blau und die Felsen braun. Als vierte Farbe für die Konturen wählt Ihr schwarz. Das Paßwort (Farbcode), das sich aus dieser Farbkombination ergibt, solltet Ihr Euch gut merken. Rechts daneben seht Ihr eine andere, schöne Farbkombination.

Farbcode: 1351-3721-7243



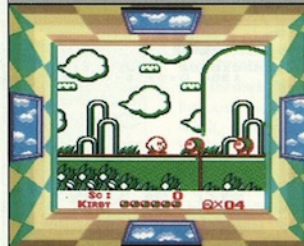
Farbcode: 2422-0119-2243



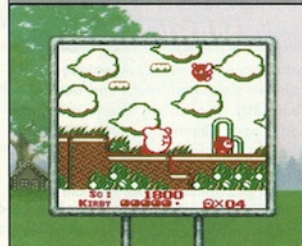
SGB Tip: KIRBY'S DREAMLAND

Die Einfärbung von Kirbys Traumland erfordert schon etwas mehr Kreativität. Der Spielhintergrund und Kirby haben die gleiche Graustufe. Wollt Ihr also Kirby rosa einfärben, wird auch der gesamte Hintergrund rosa, was wohl doch zu viel des Guten ist. Wählt am besten eine ganz helle Hintergrundfarbe aus und färbt nur die Konturen von Kirby ein. Die Felder, auf denen sich Kirby bewegt, wirken am natürlichsten, wenn sie grün sind.

Farbcode: 0091-9924-3192



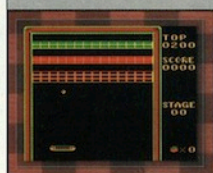
Farbcode: 0092-8119-9192



SGB Tip: ALLEYWAY

Der Klassiker unter den Geschicklichkeitsspielen läßt sich sehr gut einfärben! Für die Steinreihen solltet Ihr auf jeden Fall knallige Farben wie rot, grün oder blau wählen. Als Hintergrund eignen sich sowohl helle, als auch sehr dunkle Farben. Jetzt noch ein passender Bilderrahmen: Am besten sucht Ihr Euch etwas Neutrales aus, wie zum Beispiel die Korkwand.

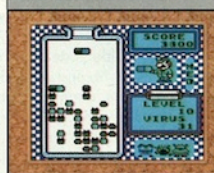
Farbcode:
2431-9219-9197



SGB Tip: DR. MARIO

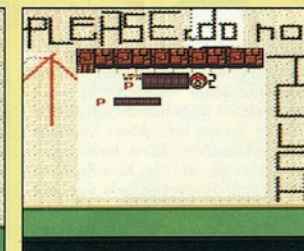
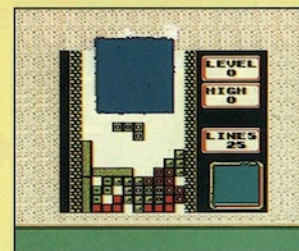
Bei der Einfärbung von DR. MARIO solltet Ihr darauf achten, daß Mario in der Ecke oben rechts in natürlichen Farben erscheint. Sein Gesicht erstrahlt in gesundem rosa, während sein Operationskittel natürlich türkis ist. Denkt beim Einfärben der Pillen daran, leuchtende Farben zu benutzen, damit Ihr die Pillen leicht unterscheiden könnt.

Farbcode:
2110-7620-1243



SGB Tip: Felder bemalen

Mit einer speziellen Option lassen sich im fünften Menü auch die Spielfelder bemalen. Wozu, wollt Ihr wissen? Zum einen könnt Ihr so den Schwierigkeitsgrad des Spiels erhöhen, indem Ihr wichtige Teile des Spielfelds einfach übermalt und so „blind“ spielen müßt. Oder Ihr malt einfach aus Spaß an der Freude. Zum Beispiel um Videogrußkarten für Freunde anzufertigen... die Möglichkeiten sind wie bei MARIO PAINT vielfältig.



SGB Tip: METROID II

Samus Arans Abenteuer sind auf jedem System ein Augenschmaus. Mit dem Super Game Boy könnt Ihr auch METROID II – RETURN OF SAMUS so bearbeiten, daß es fast so farbenfroh wie auf dem NES wird. Für die Höhlenwände solltet Ihr entweder schwarz oder dunkelblau wählen, um eine unheimliche Atmosphäre zu schaffen. Die anderen drei Graustufen können durch Rottöne ersetzt werden. Durch verschiedene Einfärbungen lassen sich noch ganz andere Effekte erzielen.

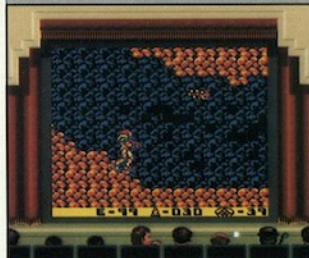
SGB Tip: SUPER MARIO LAND

Marios erstes Game Boy-Abenteuer macht noch heute riesigen Spaß, und der Super Game Boy ist noch ein Grund mehr, das Modul noch einmal aus dem Schrank zu holen. Bei Möglichkeit 1 wurde mehr Wert auf die Farbe der Röhren (grün) gelegt, während in der zweiten Version versucht wurde, Marios Originalfarben (rot und blau) beizubehalten. In beiden Fällen solltet Ihr eine helle Hintergrundfarbe wählen, weil ein zu bunter Hintergrund das Spielgeschehen unübersichtlich macht.

SGB Tip: SUPER MARIO LAND 2

Es ist sehr schwer, für SUPER MARIO LAND 2 eine optimale Farbkombination herauszufinden, die zu allen Spielstufen paßt. In der Wälderzone eignen sich Grüntöne ganz gut, während in der Space-Zone dunkle Farbtöne angebracht sind. Am besten macht Ihr zwischen jedem Level eine kurze Pause und überlegt Euch, wie Ihr ihn einfärben könnt. Die verschiedenen Farbcodes schreibt Ihr Euch auf einen Zettel und legt ihn in die Spielverpackung.

Farbcode: 1971-9220-1243



Farbcode: 0641-9921-7201



Farbcode: 0091-9821-7243



Farbcode: 0090-0020-1192



Farbcode: 2422-0119-8192

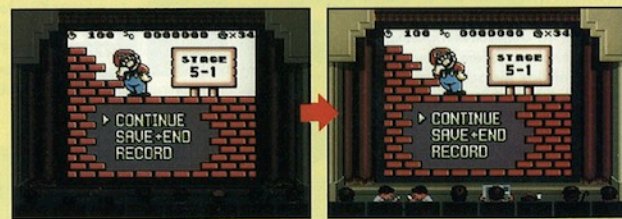


Farbcode: 1971-9320-1384



Fantastische Bildschirmschoner

Bewegt Ihr etwa fünf Minuten lang keinen Knopf auf dem Controller, wird ein Bildschirmschoner aktiviert. Je nach dem, welchen Bilderrahmen Ihr gerade auf dem Screen habt, könnt Ihr einen anderen Bildschirmschoner bewundern. Am schönsten ist der Kino-Rahmen: Nach kurzer Spielpause geht das Licht im Kino an und die Zuschauer beginnen, sich zu unterhalten. Es zu essen oder Game Boy zu spielen.



SGB Tip: KIRBY'S PINBALL LAND

Auch für KIRBY'S PINBALL LAND solltet Ihr eine helle Hintergrundfarbe wählen, damit Ihr später keine Probleme habt, die Hindernisse auf dem Spielfeld zu erkennen. Für den Rahmen und die verschiedenen Hindernisse eignen sich alle Farben gut. Hier könnt Ihr besonders leuchtende Farben benutzen, um eine echte Flipper-Atmosphäre zu schaffen.

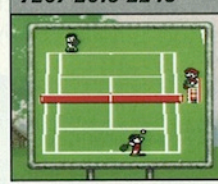
Farbcode:
0072-4320-1192



SGB Tip: TENNIS

TENNIS ist wirklich ein Kinderspiel, in jeder Beziehung. Daß die Bodenmarkierungen weiß sein müssen, weiß jeder Tennisspieler. Mit der Farbe des Bodens, bestimmt Ihr auch den Bodenbelag (grün = Rasen, rot = Asche & blau = Halle). Marios Schiedsrichterkappe und das Netz wirken am besten, wenn sie rot sind. Der schönste Bilderrahmen ist die „Nebellandschaft“.

Farbcode:
7267-2619-2243



SGB Tip: MARIO & YOSHI

Mit unserem Paßwort müßt das Spiel eigentlich „Luigi & Yoshi“ heißen, aber dummerweise gibt es nur zwei Möglichkeiten, um die Spielfiguren optimal einzufärben. Entweder Ihr färbt Mario rot ein und somit auch Yoshi, oder Ihr färbt beide grün ein. Als Hintergrund solltet Ihr eine helle Farbe wählen, während die herunterfallenden Monster ruhig bunt sein können.

Farbcode:
2421-9819-2243



SGB Tip: TETRIS

Mit einem hellen Hintergrund und knackigen Steinfarben erzielt Ihr die beste Wirkung. Wenn Ihr ausschließlich grelle Farben wählt, erkennt Ihr nach einer Weile gar nichts mehr. „Weniger“ ist auch beim Super Game Boy manchmal „mehr“. Färbt die TETRIS-Klötzchen so ein, daß sie sich farblich unterscheiden. So macht das Spiel am meisten Spaß!

Farbcode:
0731-9819-2243



Die Zukunft des Super Game Boys



Der Super Game Boy bietet auch den Spieledesignern neue Möglichkeiten. So können sie zum Beispiel neue Game Boy-Spiele gleich in Farbe programmieren; auf dem Game Boy würde man diese Spiele dann in schwarzweiß, auf dem Super Game Boy in bunt spielen können. Jedes Spiel könnte mit einem speziellen Bilderrahmen ausgestattet sein. Aber, warum erzählen wir das überhaupt? Das erste Spiel, speziell auf den Super Game Boy zugeschnitten, ist ja bereits auf dem Markt. DONKEY KONG, Marios neuestes Abenteuer mit 100 Levels, spielt sich auf dem Game Boy wie ein ganz gewöhnliches Game Boy-Spiel. Steckt Ihr das Modul jedoch in den Super Game Boy, werdet Ihr eine kleine Überraschung erleben.



DONKEY KONG: Der Affe ist zurückgekehrt. Auf dem Game Boy! In Farbe! Sensationell!



Trotz der vorgegebenen Farben, könnt Ihr natürlich auch dieses Spiel neu einfärben.



Der König des Videospiel-Dschungels

Donkey Kong feiert sensationelles Comeback in Chicago



CHICAGO (pn) - Jeder, der in Chicago schon einen Blick darauf werfen konnte, staunte: „Donkey Kong Country“. Grafik, Sound, Animation – alles fasziniert an diesem ersten 32 Mbit-Spiel für das Super Nintendo. Wie ist so etwas bloß möglich, fragten sich nicht nur Videospiel-Laien, sondern auch die Fachleute, als sie der Uraufführung beiwohnten.

Vorsprung: Technik

Die Zauberformel lautet „ACM“ (Advanced Computer Modelling). Dahinter verbirgt sich eine revolutionäre Computer-Technologie, die Spielen für das Super Nintendo wirklichkeitsnahes Leben einhaucht, wie man es vorher noch nie



Ein Ritt auf dem Schwerfisch - so realistisch war eine Unterwasser-Welt im Videospiel noch nie.

bei einem Videospiel gesehen hat. Damit können die 16-Bit Möglichkeiten des Super Nintendo Entertainment Systems bis zum letzten Bit ausgeschöpft werden. Für das Projekt „Donkey Kong Country“ suchte sich Nintendo of America die richtigen Partner: die britischen Software-Designer von Rare Ltd. und das technische Handwerkszeug von Silicon Graphics, Inc. Die ACM-Technologie ermöglicht die Gestaltung eines Spiels vollständig per Computer. Bislang wurden Figuren und Spielabläufe erst von Zeichnern zu Papier gebracht und dann in Computer lesbare Form umgewandelt. Die neue Design-Technologie erlaubt dagegen, gleich mit dem Computer Bewegungsabläufe zu kreieren, die der Realität nur

noch in ganz wenigem nachsteht. Die Rechnermöglichkeiten zeigen am Ende ein 3-dimensionales bewegtes Bild, daß realistisch wie ein Foto wirkt - Licht und Schatten zaubern die Illusion der Wirklichkeit.

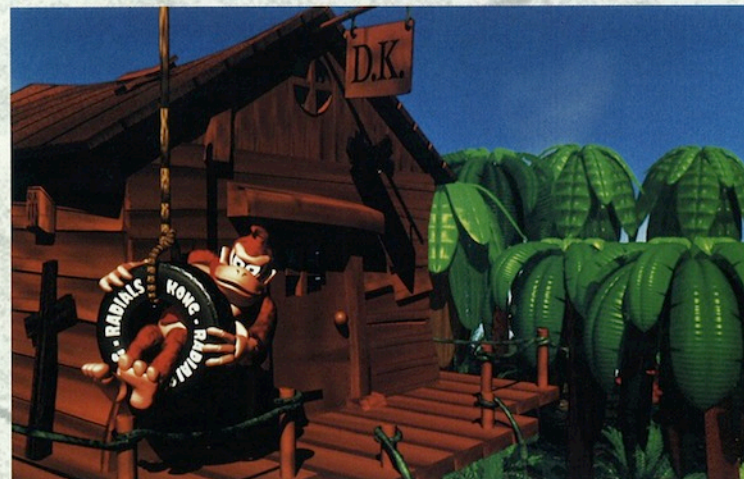
schon dem 16-Bit Super Nintendo und der kommenden 64-Bit-Konsole von Nintendo.“

Faszinierende Effekte

Nintendo of America Vize-Präsident, Peter Main ist sicher: „Donkey Kong Country“ ist das beste Spiel für eine 16-Bit Konsole - lebendige Animation in unglaublicher Farbenvielfalt, einzigartige Spielinhalte, erstaunliche Grafik und ein Soundtrack der Extraklasse.“ Das Action-Adventure mit dem Vater aller Nintendo-Videospielstars Donkey Kong entführt den Spieler in den Dschungel, Bergwerkstollen, Höhlen, verschnittene Berge und natürlich in feuchte Unterwassergefilde. „Das ist ein großer Schritt in die Zukunft des Videospiels“, so Main auf der Pressekonferenz in Chicago. „Mit 'Donkey Kong Country' schlagen wir eine Brücke zwi-

Durch ACM, ein Computer-Programm das nur auf den Workstations von Silicon Graphics

läuft, kann Nintendo einen neuen Standard für die Entwicklung von Videospielen setzen.



Solch faszinierende Grafik kann Videospiel-Realität werden, wenn die Designer von Rare und die Technik von Silicon Graphics sich mit Nintendo zusammentun.

Donkey Kong – Ein Affe erobert die Videospielwelt

Die erstaunliche Geschichte von Donkey Kong und Mario

(pn) - Donkey Kong, ein riesiger Affe, ist der Urvater der Nintendo Videospielstars. Grund genug, seine Biographie etwas näher zu beleuchten. Er dachte wurde Donkey von Shigeru Miyamoto, dem Star-Spieledesigner von Nintendo Co., Ltd. in Kyoto, Japan, der auch für den Videospiel-Welterfolg der Mario-Spiele verantwortlich zeichnet. Seine Aufgabe war es Ende der siebziger Jahre, ein Spielhallenspiel zu entwickeln, welches sich von den üblichen Strategie- (z.B. Pac-Man) und Weltraumspielen (z.B. Asteroids) unterscheiden sollte. Den Spielern sollte ein Spiel präsentiert werden mit einer richtigen Geschichte, einer Aufgabe, die es zu lösen galt, und einem Helden, mit dem sie sich identifizieren können. Miyamoto dachte sofort an seine Lieblingsgeschichte - Die Schöne und das Biest. Schnell wurde aus der Schönen Pauline und aus dem Biest Donkey Kong. Und noch jemand tauchte im ersten Donkey Kong Abenteuer 1981 in den Spiel-

hallen auf - ein kleiner, übergewichtiger Handwerker im Overall namens Mario. Dieses neue Spielkonzept setzte sich in kürzester Zeit an die Spitze der Spielhallen-Hitliste und war der Grundstein für den Erfolg Nintendos. Schon bald folgten weitere Spielhallen-Versionen mit dem Gorilla und seinem Junior. Anfang der achtziger Jahre standen in den Spielhallen über 100 000 Donkey Kong-Spiele. Zum Vergleich: Die Spielhallen-Version von Street Fighter II wurde „nur“ 50 000 mal abgesetzt. Was lag da näher, als diesen Spielerfolg auch für das Nintendo Entertainment System in die Wohnzimmer der Spieler zu bringen. Bis heute wurden weltweit über 2 Millionen Spielkassetten für NES und Game Boy mit dem Riesengorilla in verschiedenen Abenteuern verkauft. In den USA wurde Donkey Kong zum Comic-Helden, hatte seine eigene Zeichentrick-Fernsehserie und schmückte nicht nur die Packungen von Frühstücksflocken. Doch ganz abgesehen von sei-

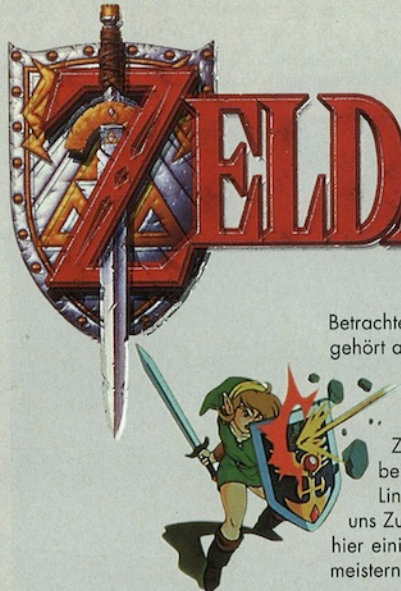
nem eigenen Erfolg, schenkte Donkey Kong der Videospielwelt den Superstar überhaupt - Mario. Die Abenteuer des mutigen Klempters auf allen Nintendo Videospiel-Systemen sprengte jede Videospiel-dimension. Insgesamt über 100 Millionen Spielkassetten wurden von den verschiedenen Mario

Abenteuern bis heute verkauft. Der letzte, der an diesen unwahrscheinlichen Erfolg bei der Entwicklung gedacht hatte, war wohl der Vater dieses einzigartigen Erfolgs, Miyamoto. Er hatte eigentlich nur einen Videospielcharakter kreieren wollen, der „stur und dumm“ sein sollte und somit schwer zu besiegen. Offensichtlich hat er damit direkt in die Herzen der Videospielfans auf der ganzen Welt getroffen.



Die Möglichkeiten des ACM setzen Highlights, wie es sich Videospielfans kaum vorstellen wagten.

ZELDA Classic Tips

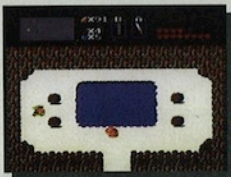


Betrachtet man die Chartsseite in unserem Heft, wird eines deutlich, das NES gehört auch in Zeiten der 16 Bit-Technologie noch nicht der Vergangenheit an, nach wie vor erscheinen erstklassige Spiele wie „Kirby's Adventure“ oder „Darkwing Duck“ für die Nintendo Kult-Konsole und tausende von Zuschritten beweisen, daß die Fans dem NES nach wie vor treu sind. Zu den besten Spielen auf dem NES gehören ohne Zweifel die ersten beiden Zelda-Abenteuer „The Legend Of Zelda“ und „The Adventure Of Link“. Nach dem Club Nintendo Feature in der letzten Ausgabe erreichten uns Zuschritten von Leuten, die sich erst jetzt mit diesen Spielen beschäftigen, hier einige wichtige Tips, um diese beiden wirklich schwierigen Abenteuer zu meistern. (mm)

? THE LEGEND OF ZELDA

Wo befindet sich der Eingang zu Level 7?

Um den Eingang zu Level Sieben zu finden, müßt Ihr Euch zu dem am westlichsten gelegenen See im Spiel begeben, der See, wo keine Feen leben. Die Karte weist Euch den Weg. Benutzt Ihr nun die Flöte, so wird der See austrocknen und sich eine Treppe offenbaren, die Euch in die Tiefen des Siebenten Levels führt.



? THE LEGEND OF ZELDA

Gibt es eine Möglichkeit, gleich mit dem 2. Durchgang des Abenteuers zu beginnen?

In der Tat, um im zweiten Level zu starten, müßt Ihr einfach den Namen Zelda als Helden-namen eingeben.



? THE LEGEND OF ZELDA

Wie kann ich Level 9 betreten und welche Gegenstände erwarten mich dort?

Weit im Norden findet Ihr zwei riesige, nebeneinanderliegende Felsbrocken. Wie die Felsen im achten Level, bergen auch diese Steine ein Geheimnis. Sprengt Ihr den linken der Felsen, öffnet Ihr damit die Tür zum neunten Level. Hier werdet Ihr den Roten Ring und den Silberperle finden.



? THE LEGEND OF ZELDA

Wo befindet sich im 2. Durchgang des Abenteuers der Blaue Ring und wie bekomme ich ihn?

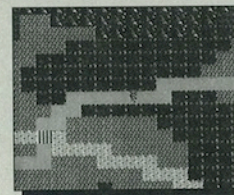
Im Nordosten von Hyrule befindet sich ein Gebiet, das nicht ganz einfach zu erreichen ist. Im ersten Durchgang findet Ihr in diesem Gebiet 100 Goldmünzen, im zweiten den Blauen Ring. Im Süden des Gebietes werdet Ihr auf einen Baum stoßen, der eines der Glücksspiele in sich beherbergt. In diesem Bildausschnitt solltet Ihr an der Felswand im Bild entlanggehen, um dort einen Geheimgang zu entdecken. Dieser führt Euch in das nächste Bild, zu Eurem Ziel. Vergelt in diesem zweiten Durchgang alle Felswände und Mauern genau zu untersuchen, denn hinter der einen oder anderen verbirgt sich ein Geheimgang.



? THE ADVENTURE OF LINK

Wie erreiche ich die Todesberge?

Nicht ganz einfach zu finden sind die Todesberge, in deren dunklen Höhlen sich der Hammer verbirgt. Deshalb solltet Ihr Bagu, den Einsiedler, aufsuchen, der sich in den Wäldern im Nordosten von Saria aufhält. Er wird Euch den Weg durch den Fluß weisen.



? THE ADVENTURE OF LINK

Wie kann ich den Ritter im 7. Palast besiegen?

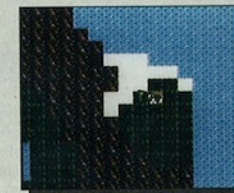
Nachdem Ihr im 7. Palast mit den Aufzügen nach unten gefahren seid, kommt Ihr an eine Barriere aus zerstörbaren Steinen, hinter der ein gefährlicher Ritter auf Euch wartet, der mit Schwertern nach Euch wirft. Ihr könnt ihn problemlos bezwingen, indem Ihr die Steine so zerstört, daß eine Treppe entsteht. Kniert Euch dann auf den vierten Stein von unten und beginnt kontinuierlich mit dem Schwert zu schlagen. Der Ritter wird Euch dort nicht verwunden, denn er kann nicht so hoch springen.



? THE ADVENTURE OF LINK

Wo befindet sich Kasuto, die verborgene Stadt?

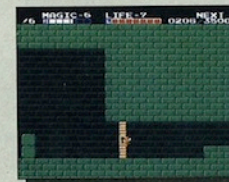
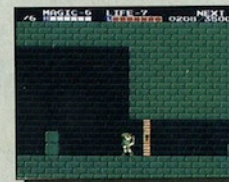
Als der Tag gekommen war, rief der Zauberer alle Dorfbewohner von Alt-Kasuto zusammen und verkündete, daß es zu viele Geister in dieser Gegend gab. Deshalb sollen alle Dorfbewohner gen Osten ziehen, um dort eine neue Stadt zu gründen. So zogen sie denn in den Osten, vorbei an den drei Felsen, durch die nördlichsten der Höhlen und zum Strand, wo dann schließlich das neue Kasuto entstand, geschützt und verborgen von Bäumen. Folgt Ihr nun dem Pfad der Dorfbewohner, werdet auch Ihr das neue Kasuto entdecken. Mit dem Hammer könnt Ihr Euch durch die Vegetation kämpfen und so die Stadt erreichen.



? THE ADVENTURE OF LINK

Wie kann ich eine Tür ohne Schlüssel passieren?

Normalerweise lassen sich Türen nur und ausschließlich mit Schlüsseln öffnen. Besitzt Ihr jedoch den Fairy-Zauber, könnt Ihr versuchen, einfach als Fee durch die Tür hindurchzufliegen. Es klappt zwar nicht bei jeder Tür, aber einen Versuch ist es allemal wert.



? THE ADVENTURE OF LINK

Welches Geheimnis verbergen die Palaststatuen?

Die Statuen, die vor jedem der Paläste stehen, scheinen leblos zu sein, doch der Schein trügt. Wenn Ihr einige Male mit dem Schwert gegen die Statue schlägt, erwacht sie zum Leben. Dies kann verschiedene Effekte zur Folge haben, entweder wird aus der Statue ein bösartiger Gegner, dem Ihr jedoch schnell entkommen könnt, wenn Ihr in den Palast flieht oder, die Statue gibt eine Flasche frei, die Euch wertvolle Magie wiedergibt. Ein riskantes Spiel, doch es lohnt sich, das Wagnis einzugehen.



SUPER METROID

TM





Nur Nintendo!

Markus Wolf aus Empingen scheint einer der absolut größten Nintendo Fans zu sein. Als Hobby gibt der 16-jährige (Das Foto ist noch aus früheren Tagen!) nicht nur Super Nintendo, NES und Game Boy spielen an, sondern auch Musik hören (allerdings nur von Nintendo Spielen) und Briefe schreiben (allerdings nur an den Club Nintendo). Außerdem hat der Blondschof noch zwei weitere verrückte Hobbys. Zum einen bastelt er gerne Hüllen für seine Videospiele, wofür er meist eine starke Pappe als Material benutzt und diese dann mit Motiven aus Zeitschriften beklebt oder sie bemalt. Auch sein zweites Hobby ist recht ungewöhnlich, Markus reinigt seine Konsolen einmal in der Woche. Klar, daß er bei diesem Sauberkeitsfimmel gleich jeden ankurt, der sich ihm und seinem Game Boy nähert.



Mystic Quest Legend (Super Nintendo)

Schneller Sieg

Für alle, die sich erst vor kurzem „Mystic Quest Legend“ gekauft haben und bei dem ersten Kristallwächter Probleme haben, kenne ich einen tollen Trick, mit dem man den Glut Stepper in wenigen Sekunden besiegt hat: Stellt, wenn ihr mit dem Auswählen (Angriff, fliehen...) dran seid, Euren Partner Tristan auf manuell um, falls ihr es nicht schon getan habt und wählt, wenn er an der Reihe ist, Magie aus. Tristan verfügt über den Lebens-

zauber, den ihr noch nicht besitzt. Eigentlich ist der Lebenszauber dazu da, Eure besieigten Helden wiederzuerwecken. Aber probiert ihn mal beim Glut Stepper als Angriffszauber aus! Dazu müßt ihr den Lebenszauber auswählen und mit dem Steuerkreuz den gelben Kasten auf den Gegner bewegen. Glut Stepper wird dadurch gleich bei der ersten Attacke besiegt sein.

Robin Holler, Albstadt



Angeht das Glut Steppers stellt Tristan schnell auf manuell um.



Nun könnt ihr Tristans Lebenszauber als Angriff auf das Monster richten.

Klassik-Tip: Duck Tales (NES)

Extraleben zu verschenken

Onkel Dagoberts Suche nach den fünf verschwundenen Schätzen ist mit allerlei Gefahren verbunden. Um ihm bei seinem Abenteuer zur Seite zu stehen, gibt es einen tollen Trick, um an ein paar Extraleben einzuheimsen: Zuerst müßt ihr Euch in die afrikanischen Minen begeben, woraufhin ihr nach Transilva-

nien geschickt werdet, um den Skelettschlüssel zu finden. In Transilvanien angelangt, müßt ihr an der ersten Kette nach oben klettern, anschließend nach rechts laufen und bei der nächsten Gelegenheit nach oben klettern. Hier seht ihr rechts oben in der Luft eine Truhe, in der ein Extraleben versteckt ist. Ihr könnt es Euch

holen, indem ihr die Truhe mit einem Stein abschießt. Laßt nun den kompletten Weg wieder zurück, bis ihr einen Spiegel fast am Anfang oberhalb einer Plattform seht. Wenn ihr Euch vor diesen Spiegel stellt, gelangt ihr wieder in das Auswahlen und könnt Transilvanien nochmals betreten. Dieser Vorgang kann endlos wiederholt werden, allerdings könnt ihr maximal nur neun Extraleben auf einmal mit auf die Schatzsuche nehmen.

Bonusstage

Ihr kennt doch sicherlich Quack, den Bruchpiloten, der Euch zum Geldspeicher zurückfliegt. Wenn ihr auf

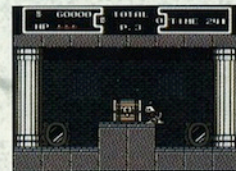


Der Bruchpilot bringt Dagobert auf direktem Wege in den Diamanten-Himmel.

Eurem Konto rund 70.000 Punkte (ausschlaggebend ist die 7 als 5. Ziffer von rechts) verbucht hat und Euch an Quack wendet, fliegt er Euch in eine Bonusrunde. Er setzt Euch mitten im Flug ab und ihr landet in einer Wolkenwelt, wo ihr jede Menge Diamanten einsammeln könnt.



Holt die 1-Up-Kiste herunter, indem ihr einen Stein dagegen schleudert.



Zurück zu den Spiegeln und die Aktion wiederholen, bis Euch die 1-Ups reichen.

Mega Man X (Super Nintendo)

Street Fighter II läßt grüßen

Auch bei diesem Spiel haben sich die Programmierer einen besonderen Leckerbissen einfallen lassen. Mega Man kann von Dr. Light die Feuerball-Attacke Ha-Do-Ken vom Street Fighter Ryu erlernen. Als Voraussetzung benötigt man allerdings alle Waffen, sowie alle Herz- und Zusatzcontainer. Begebt Euch nun in die Armadillo Stage. Dort findet ihr vor dem Endgegner noch eine Energiekapsel auf dem Felsvorsprung. Nehmt diese auf und laßt Euch anschließend nach links in den Abgrund fallen. Wiederholt diesen Vorgang noch viermal und es erscheint der Teleporter mit Dr. Light. Den Feuerball könnt ihr nur mit ganz voller Energieleiste ab-



Anstrengend, aber lohnend für Mega Man - das Erlernen des HaDoKen.

Equinox (Super Nintendo)

Unendlich Energie

Spätestens, wenn man bei „Equinox“ das Geisterschiff erreicht, beginnt man zu grübeln. Denn hier gibt es keine Leitern mehr, mit denen man das Level wieder verlassen kann, um Lebens- und magische Energie aufzufüllen. Dieses Problem hat sicher schon vielen von Euch schlaflose Nächte bereitet. Doch mit dem folgenden Trick gehören Energieprobleme der Vergangenheit an!

Wenn „Press Start“ auf dem Bildschirm erscheint, gebt folgende Tastenkombination ein: L, L, R, R, L, L, L, L, R, R, L, L, R, L und R. Der Hintergrund der Schrift im unteren Teil des Bildes verfärbt sich dann grün, ein sicheres Zeichen dafür, daß der Trick funktioniert hat. Jetzt könnt ihr Euer gespeichertes Spiel fortsetzen, allerdings ohne, daß beim Benutzen von Zaubern Energie abgezogen wird.

Pop'n Twin Bee (Super Nintendo)

Aufgepowert!

Wenn ihr keine Lust mehr habt, das Spiel immer wieder von vorne zu beginnen, wird Euch folgende Tastenkombination so oft ihr wollt volle Energie verschaffen, um Euer Abenteuer durch die knallbunte Welt von Donguri Island fortzusetzen. Solltet ihr schon einige Treffer eingesteckt haben, und Euer Energievorrat langsam zu Neige gehen, müßt ihr folgen-

de Tastenfolge während des Spiels eingeben: Drückt Pause und dann Select, A, Y, A, Y, X, B, X, B, R, R, Select und Start, um Euer Energieleiste einen Vitaminstoß zu verpassen. Dieser Trick funktioniert übrigens auch im 2-Spieler-Modus! Also schnappt Euch den Controller und startet in die fantastische Welt von „Pop'n Twin Bee“.

Spielkarriere



Gleich einen ganzen Lebenslauf, bzw. eine Spielkarriere hat uns Tobias Schilling aus Spanien zugesandt. Natürlich wohnt er nicht in Spanien, sondern macht dort nur Urlaub, zusammen mit seinen Eltern. Aus seiner Tabelle geht hervor, daß er im Jahre 1990 erstmals mit Nintendo in Berührung kam und zwar in Form des Game Boys. Seitdem hat sich seine Sammlung ständig vergrößert. Natürlich gehören inzwischen auch das Super Nintendo und jede Menge Spiele dazu. Seine Lieblingsspiele sind Battletoads, Zelda III und Mario Kart. Zu den größten Wünschen von Tobias gehörte es, einmal Spielerprofil im Clubmagazin zu sein. Da konnten wir ihm ja nun weiterhelfen. Was wohl sein nächster großer Wunsch ist?

Super Metroid (Super Nintendo)

Energievorrat auffüllen

Wenn von Euch ist es noch nicht so gegangen, daß die Energie leer war, kurz bevor der Endgegner besiegt wurde? Deshalb hier ein sehr hilfreicher Trick für solche Situationen:

Ihr benötigt mindestens noch zehn Missiles, zehn Super Missiles, elf Power-Bomben und Eure Energieleiste muß unter 50 gesunken sein, wobei die Reservetanks bereits leer sein müssen. Rollt Euch zur Kugel zusammen und wählt Eure Power-Bomben an. Nun müßt ihr L,R und das Steuerkreuz nach unten gedrückt halten und eine Power-Bombe zünden (den Knopf zum Bombenlegen ebenfalls gedrückt

halten!!!). Alle Energietanks - ausgenommen der Reservetanks - werden wieder aufgefüllt. Nun heißt es sparsam mit der Munition umgehen und ihr könnt allen Endgegnern das Fürchten lehren.



Mit diesem Trick holt sich Samus Aran im richtigen Moment frische Energie.

Turtles in Time (Super Nintendo)

Cooler Sound

Als musikbegeisterter Nintendo-Spieler freue ich mich natürlich jedes Mal, wenn ich mir ein neues Spiel mit fetzigem Sound zulege. Kürzlich lautete ich dem Sound-Test im Spiel „Turtles in Time“ und fand eine geniale Möglichkeit, diesen musikalischen Ohrenschaus um eine weitere Melodie zu

erweitern. Wenn ihr im Game-Options-Bildschirm seid, müßt lediglich im Sound-Text die STAFF-Melodie auswählen und diese mit dem B-Knopf starten. Drückt danach auf den Y-Knopf, um in neue Klangideen entführt zu werden. Viel Spaß beim Ausprobieren.

Antonio Baura, Iserlohn

Might & Magic II (Super Nintendo)

Jede Menge Erfahrung

Wer sich dieses Spiel zugelegt hat, wird beim Herumwandern in Cron sehr bald merken, daß man es hier mit sehr vielen und sehr starken Gegnern zu tun hat. Haben die Mitglieder Eurer Gruppe nicht genügend Trefferpunkte, wird es jedesmal ein sehr kurzer Ausflug aus der Stadt heraus. Deshalb heißt es, Erfahrung sammeln und durch Training die Eigenschaften verbessern. Es gibt da einen speziellen Ort, an dem Ihr mit wenig Aufwand viele Erfah-



Nach dem Kampf mit den Küchenmeistern erhält Ihr wertvolle Erfahrungspunkte.

rungspunkte sammeln könnt: Die drei Küchenchefs! Verlaßt „Middlegate“, geht nach oben und biegt den ersten Weg nach links ein. Laßt hier solange geradeaus, bis Ihr „Mist Haven“ erreicht. Der obere Berg in der zweiten Reihe von rechts ist der Aufenthaltsort dieser drei Brüder (für Pfadfinder: B2/X1/Y9). Besiegt Ihr sie, erhält jeder Eurer Recken 10.000.000 Erfahrung und kann dann erst mal ein Weilchen zum Trainieren gehen.

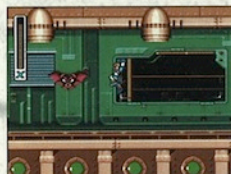


Hier geht es lang zu den drei Küchenmeistern, die ihre Erfahrung weitergeben.

Mega Man X (Super Nintendo)

Extraleben frei Haus

Kennt Ihr schon die Stelle bei „Mega Man X“, an der Ihr ohne große Mühe Extraleben sammeln könnt? Nein? Na dann wird es aber Zeit, daß Ihr sie kennenlernt. In der Armadillo Stage könnt Ihr gegen Ende der ersten Lorenfahrt eine schwarze Kugel an der Decke hängen sehen. Diese Kugel wird zu einer Fledermaus, wenn Ihr Euch ihr nähert. Sie sieht zwar etwas komisch aus, was allerdings daran liegt, daß sie ein Extraleben mit sich herumschleppt. Besiegt sie im richtigen Moment und Ihr erhaltet das Extraleben. Laßt etwas zur Seite



Diese Fledermaus beschert Mega Man immer wieder Extraleben, wenn er sie bekämpft.

Pop'n Twin Bee (Super Nintendo)

Lieber unverwundbar...

...als unspielbar! Das ist wie in einem Film. Mit der folgenden Tastenkombination habt Ihr die Möglichkeit, das gesamte Spiel zu sehen, ohne in schweißtreibender Arbeit Euch die Finger zu verbiegen, um in die scheinbar unendlichen Welten der angreifenden Don-guri-Soldaten vorzudringen. Um Euer Unverwundbarkeits-

Schutzschild zu aktivieren, müßt Ihr lediglich folgende Kombination eingeben: Drückt Pause und dann A, Y, A, Y, L, R, L, R, B, B und Start. Dieser Code gibt Euch die Möglichkeit, sich gemütlich im Sessel zurückzulehnen und das Spielgeschehen in vollen Zügen zu genießen. Viel Spaß im „Pop'n Twin Bee“-Kino.

Zelda IV - Link's Awakening (Game Boy)

Auf Sparkurs

Ich bin ein begeisterter Game Boy-Fan und dachte mir, daß ich Euch mal einen hilfreichen Trick zuschicken sollte: Bei „Zelda IV - Link's Awakening“ gibt es tolle Sachen im Tante Emma-Laden des Mövendorfes zu kaufen, aber meist sind die besten Dinge sehr teuer. Doch Ihr könnt Euch einen ansehnlichen Rabatt holen, ohne gleich ein Dieb werden zu müssen. Wenn Ihr genügend Rubine gesammelt und Euch den Gegenstand genommen habt,

den Ihr haben wollt, dann geht zur Kasse und bezahlt. Wenn der Händler Euch nun die Rubine abzieht, müßt Ihr ganz schnell gleichzeitig A, B, Start und Select drücken und somit „Speichern Ende“ wählen. Je schneller Ihr seid, desto mehr Rubine bleiben Euch übrig, die Ihr sicherlich anderweitig noch gut gebrauchen könnt. Und den gewünschten Gegenstand habt Ihr besonders preiswert erstanden.

Tobias Salin, Wegeleben

Westerwälder Streetfighter

Aus Selters im schönen Westerwald hat uns Arno Euler geschrieben, der ein begeisterter Street Fighter Fan ist. Sein Lieblingscharakter im Spiel ist Guile, weil er, so Arno, Ähnlichkeit mit seinem Stiefvater Thorsten hat, mit dem er sich sehr gut versteht. „Bloß nichts gefallen lassen“ ist das Motto seines Stiefvaters, daß auch der 10-jährige sehr beherzt. So kommt es nicht selten vor, daß Arno einige der Street Fighter Techniken nicht nur im Videospiel sondern auch höchstpersönlich ausprobiert. Natürlich dreht sich bei Arno nicht alles um Nintendo. Viele Hobbys dienen ihm als Ausgleich für die „harten Straßenkämpfe“, so zum Beispiel Kugelstoßen, Golf und Bowling. Außerdem zeichnet Arno gerne



Super Empire Strikes Back (Super Nintendo)

Soundmenü und Überraschung

Die erfahrenen Jedi-Ritter unter Euch wissen sicherlich, daß es beim ersten Teil dieses Abenteuers ein verstecktes Soundmenü gab, durch das man sich die Original-Filmmusik dieses Spiels bis zum Abwinken anhören konnte. Durch den folgenden Trick könnt Ihr Euren Ohren jetzt auch beim zweiten Teil diesen Genuß gönnen. Startet das Spiel von Beginn an. Im ersten

Level haltet Ihr dann A, B, X, Y und das Steuerkreuz nach unten gedrückt. Wenn Ihr jetzt Start drückt, erscheint das Soundmenü, um die verschiedenen Melodien und Soundeffekte auszuprobieren. Außerdem erwartet Euch eine Überraschung, wenn Ihr diesen Trick fünf- bis sechsmal wiederholt. Es sei nur so viel verraten: Es hilft Euch beim „Weitermachen“.

Tip-Special: NBA Jam (Super Nintendo)

Spezieller Gastspieler

Wie im Club Nintendo-Magazin Ausgabe 3/94 beschrieben wurde, haben die Spieldesigner prominente Persönlichkeiten im Spiel versteckt. Recherchen haben nun eine weitere geheime Spielfigur ans Tageslicht gebracht. Um mit Warren Moon spielen zu können, müßt Ihr die untenstehenden Initialen eingeben. Zusammen mit der Eingabe des letzten Buchstaben beziehungsweise Leertastens drückt Ihr die daneben angegebenen Tasten gleichzeitig: Initialen: U W □/I Tasten: R, Start, A

Power Defense

Wenn Ihr gerade mal wieder im 1-Spieler-Modus Euren Computer-Mitspieler zum Lieben vom Feld stellen würdet, so könnt Ihr ihn mit diesem Trick zu einer wahren „Abwehrwand“ umformen. Wenn Ihr ein neues Spiel beginnt und Euch die Mannschaft Eurer

Wahl ausgesucht habt, müßt Ihr im Tonight's Match-Up-Bildschirm einen beliebigen Knopf fünfmal drücken. Beim letzten Tastendruck haltet den Knopf bis zum Tip-Off gedrückt, um eine wahrhaft meisterliche Defense Eures Partners zu starten.

More Jamming?

Wenn Ihr denkt, die Dunks von Shawn Kemp wären erste Sahne, dann versucht diesen genialen Trick. Nachdem Ihr Euch ein Team ausgewählt habt, müßt Ihr im Tonight's Match-Up-Bildschirm das Steuerkreuz ständig im Uhrzeigersinn drehen und in dieser Zeit gleichzeitig den B-Knopf 13 Mal betätigen. Beim letzten Tastendruck müßt Ihr den B-Knopf bis nach dem Tip-Off gedrückt halten, um ein Dunkinggewitter losbrechen zu lassen. Wenn Ihre diesen Code eingegeben habt, erscheint nach dem Tip-Off unten links „Power-Up-Dunk“.



Zunächst gebt Ihr die Initialen ein und drückt eine Tastenkombination.



Jetzt spielt der legendäre Warren Moon in Eurer Mannschaft mit.

Kommender Fernsehstar

Fragt man den Düsseldorfer Simon Schönborn nach seinen Hobbys, so antwortet er Game Boy spielen, Super Nintendo spielen und DIRK BACH SHOW und RTL SAMSTAG NACHT schauen. Sein großes Ziel ist es nämlich, eines Tages selbst als Kabarettist vor Fernsehkameras zu stehen und die Leute zum Lachen zu bringen. Wenn er dieses Ziel so konsequent verfolgt, wie das Nintendo-Spielen, kann man seiner Karriere recht zuversichtlich entgegen sehen. Simon hat nämlich bisher nicht weniger als 22(!) Super Nintendo Spiele durchgespielt. Darunter auch so harte Nüsse wie Super Ghouls 'n Ghosts, Addams Family und Super Probotector. Da kann man Simon und seiner Ratte nur noch alles Gute für die Zukunft wünschen.



Der Code ist korrekt - jetzt bricht gleich ein Dunkinggewitter los.



Mit solcher Power versinkt man ganz sicher den Ball im Korb und macht Punkte.

Profis aufgepaßt!

Sicher gibt es einige Charles Barkleys unter Euch, denen das Spiel zu einfach erscheint. Mit dieser Tastenkombination habt Ihr nun die Möglichkeit, den sogenannten „Juice-Mode“ anzuwählen. Nachdem Ihr Euer Lieblingsteam ausgewählt habt, müßt Ihr im Tonight's Match-Up-Bildschirm einen beliebigen Knopf 13 Mal betätigen und anschließend während des Tip-Offs den B- und X-Knopf gedrückt halten. Wenn Ihr diesen Code korrekt eingegeben habt, erscheint während des Tip-Offs das Wort „Juice“.

Ball on Fire

Eines der schönsten Features im Spiel ist der brennende Ball. Dieser Bonus erscheint, wenn ein Spieler drei Körbe hintereinander erzielt. Während dieser Zeit hat er unbegrenzte Turbokräfte und damit eine wesentlich bessere Chance. Dieser Zustand hält aber



Bei diesem Power-Dunking fängt der Basketball Feuer und ist nicht mehr abzuwehren.

DONKEY KONG

Hier ist er wieder und er ist nicht alleine! Donkey Kong bringt uns das erste komplett in Farbe programmierte Super Game Boy Spiel. (mm)



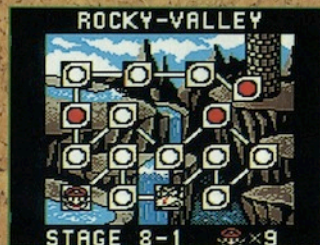
RÜCKKEHR IN DIE WELT DER AFFEN!

Nachdem er uns bereits drei Jump 'n' Run Abenteuer auf dem NES bescherte, feiert Donkey Kong nun zusammen mit Junior sein Comeback. Diesmal schickt er sich an, den Game Boy zu erobern – und für den Super Game Boy sogar ganz in Farbe. Dabei scheint ihm die lange Ruhepause seit seinem letzten Abenteuer gut getan zu haben. Kong präsentiert sich fitter denn je, aber das muß er auch, denn vor ihm liegen nicht weniger als 100 (!) Levels, in denen er von seinem alten Widersacher Mario verfolgt wird. Warum das ganze? Nun, Kong hat wieder einmal eine von Marios Freundinnen entführt. Und das läßt sich der pfiffige Klemptner selbstverständlich nicht gefallen, ist doch wohl logisch, oder?



100 LEVELS

Wer glaubt, mit Donkey Kong noch einmal eine Aufbereitung der alten Arcade-Version des Spiels zu bekommen, befindet sich im Irrtum. Donkey Kong bietet zwar zu Anfang alle Stages der Originalversion, eröffnet dann jedoch mit über 90 nagelneuen, nie gesehnen Levels mit ganz neuem Spielprinzip. Macht Euch also bereit für eine Achterbahnfahrt durch die bunte Welt von Donkey Kong.



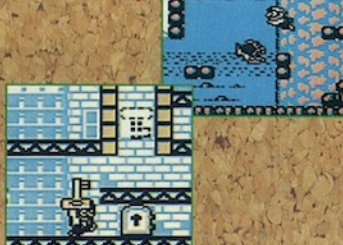
SPEICHER

Bei 100 Stages ist es fast unmöglich, diese an einem Stück durchzuspielen. Deshalb verfügt Donkey Kong über eine Speicherfunktion, bei der Ihr bis zu drei Spielstände abspeichern könnt. So könnt Ihr hin und wieder eine Ruhepause einlegen, Euch abspeichern und dann an der Stelle weiterspielen, an der Ihr das Spiel unterbrochen habt. Schließlich braucht der fitteste Held mal eine Pause.



NEUE ACTION

Einige der Features im Spiel wurden verändert, so daß Mario nun viel mehr Möglichkeiten im Spiel hat, dem Affen „Zucker“ zu geben. Er kann diesmal schwimmen, Leitern aufstellen, Schlüssel tragen und vieles mehr. Laßt Euch überraschen von der Vielseitigkeit des Klemptners. Was so ein bißchen Fitneßtraining doch ausmacht!



ES IST WIEDER PASSIERT!

Donkey Kong hat es erneut gewagt. Vor 13 Jahren hatte er sie zum ersten Mal entführt, doch Mario gelang es, sie ihm wieder abzufragen. Die Rede ist von Pauline, einer alten Freundin von Mario. Scheinbar hat sie bei unserem behaarten Freund einen bleibenden Eindruck hinterlassen, denn seitdem er sie kurze Zeit bei sich hatte, konnte er sie nicht mehr vergessen. Was lag da näher, als sie sich einfach noch einmal zu krallen. Doch das hat auch Mario mitbekommen und er hat sich sofort auf den Weg gemacht, seine Freundin wieder zu befreien...



PAULINE

Schön wie eh und je. Pauline ist eine alte Freundin von Mario, die er vor 15 Jahren auf einer Party kennen gelernt hat.



MARIO

Der Held, der mal wieder einer seiner Lieblingsbeschäftigungen nachgeht... Freundinnen retten.



DONKEY KONG



Das ist er, der Übeltäter. Donkey Kong, Urenkel des mächtigen King Kongs und somit auch Fan von hübschen Frauen und ganz besonders von Pauline.

DONKEY KONG JR.



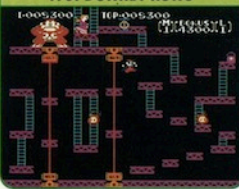
Der Sohn von Donkey Kong. Nachdem er bereits in einem eigenen Abenteuer seinem Vater behilflich war, hilft er nun wieder mit, Mario zu ärgern.

NACHHILFE IN SACHEN DONKEY KONG

Genau 13 Jahre ist es nun her, seit Donkey Kong das erste Mal in Erscheinung trat. 1981 sorgte der Affe in den Spielhallen für Aufsehen und das, obwohl es nur aus wenigen Stages bestand. Das Spielprinzip und die sympathischen Charaktere begeisterten Millionen und machten Mario und Donkey Kong zu Weltstars. Fünf Jahre später, im Jahre 1986, erschienen gleich zwei Fortsetzungen des Spielhallenhits. Beide Spiele wurden 1992 im Rahmen der Nintendo Classic-Serie für das NES auf einer Spielkassette wiederveröffentlicht.



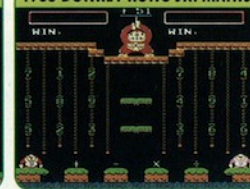
1981 DONKEY KONG



1982 DONKEY KONG JR.



1983 DONKEY KONG JR. MATHS



1992 DONKEY KONG CLASSICS



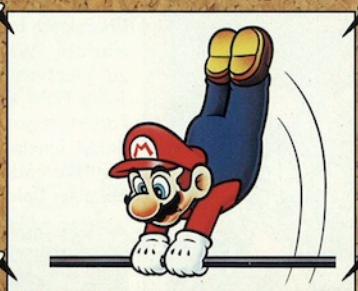


LIVE AUS DEM TRAININGSCAMP VON MARIO

Erneut beweist uns Mario, daß er ständig im Training und immer topfit ist. Für sein neuestes Abenteuer hat er wieder einige neue Techniken erlernt. Seine Vorbereitungen für Donkey Kong waren übrigens auch der Grund dafür, daß er in „Wario Land – Super Mario Land 3“ nicht mitspielen konnte. Doch die kurze Abenteuer-Abstinenz ist ihm ausgesprochen gut bekommen.

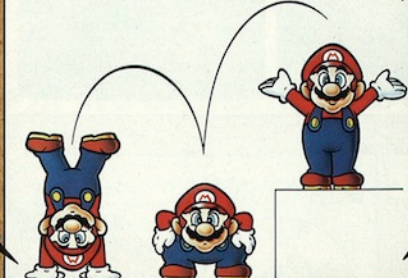
KATAPULTSPRUNG AM RECK

In einigen der Stages werdet ihr statt einer Leiter oder einer Treppe ein Reck finden, an dem sich Mario nach oben katapultieren kann, um so höher gelegene Plattformen zu erreichen.



DER HANDSTAND-SPRUNG

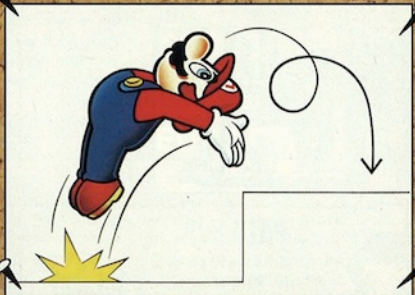
Springt ihr und drückt dabei das Steuerkreuz nach unten, so vollführt Mario einen Sprung, bei dem er dann im Handstand landet. Der Handstand schützt ihn nicht nur vor herunterfallenden Gegenständen, er kann aus dem Handstand heraus auch höher abspringen.



Befindet sich Mario im Handstand, können ihm die Fässer nichts anhaben.

DIE RÜCKWÄRTSROLLE

Eine Technik mit der Mario besonders hohe Hindernisse gut überwinden kann. Er nimmt Anlauf, stöpft und springt dann mit dem Rücken zum Hindernis ab. Mit dieser Technik kann Mario am höchsten springen.



WEITERE NEUE AKTIONEN

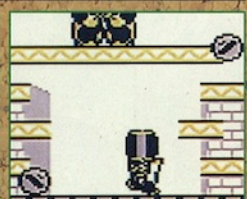
Das waren nur einige der neuen Techniken von Mario. Am besten ihr laßt Euch einfach überraschen, was Mario sonst noch so auf Lager hat. Schließlich hat er sich sehr gut vorbereitet auf seinen Einsatz gegen den behaarten Bananenvertilger. Rechts seht ihr einige der Aktionen, die der Klempner in Donkey Kong drauf hat. Im Laufe der 100 Levels werdet Euch sicher noch mehr begegnen.



In vielen der Stages finden sich Schalter, die Mario betätigen muß, um beispielsweise Aufzüge in Gang zu setzen.



Im Wasser hat er sich schon immer wohlfühlt. Im neuen Donkey Kong kann er es unter Beweis stellen.



Mario kann Gegenstände wie Fässer und Schlüssel herumtragen, um im Spiel weiterzukommen.

DIE WICHTIGSTEN GEGENSTÄNDE

Im neuen Donkey Kong steht Mario nicht nur sein altbekannter Hammer zur Verfügung, den er diesmal sogar in die Luft schleudern kann, sondern auch eine Menge neuer Dinge. Da wird Donkey aber Augen machen!

PAULINES KRIMSKRAMS

Während Pauline von Donkey entführt wurde, gelang es ihr, noch einige Sachen zu hinterlassen, denen Mario nun folgen kann. Die Sachen führen ihn in die Bonusrunde.



1-UP HERZEN

Aufgrund der Vielzahl der Levels sind sie reichhaltig verteilt. 1-Up Herzen bescherten Mario ein Extraleben.



TRAMPOLIN

Findet Mario ein Symbol, das ein Trampolin zeigt, kann er es nutzen, um damit in die Höhe zu springen.



BRÜCKEN

Mit den Brückensymbolen kann Mario sich selbst Plattformen konstruieren. Nur wo? Das ist die Frage.



HAMMER

Ein vertrauter Gegenstand für Mario. Diesmal kann er ihn auch hochwerfen, um dann Leitern zu besteigen.



LEITER

Damit verhält es sich ähnlich, wie mit den Brücken. Mario kann sie an verschiedenen Stellen einsetzen.



SUPER-HAMMER

Mit Hilfe des Super-Hammers kann Mario Wände zertrümmern und Gegner besiegen. Mehr als einmal!

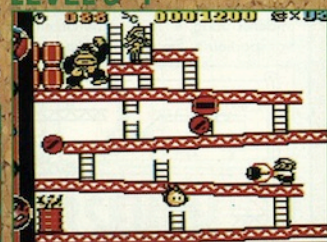


ALTBEKANNTE LEVELS IN NEUER FORM (STAGE 0, LEVEL 1-4)

Die ersten vier Levels des Spiels entsprechen denen der Originalversion. Dank dem Super Game Boy habt ihr jedoch die Möglichkeit, die Farben der Stages selbst zu bestimmen. Also, laßt Eurer Fantasie freien Lauf und begleitet Mario durch vier Level, die er nur zu gut kennt.

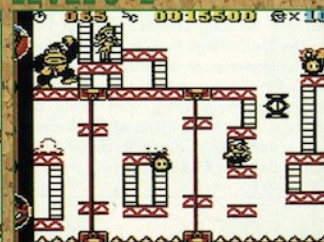


LEVEL 0-1



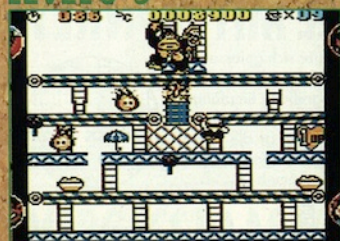
Die erste Stage, wer kennt sie nicht? Hier gilt es den Fässern auszuweichen und die oberste Plattform zu erreichen.

LEVEL 0-2

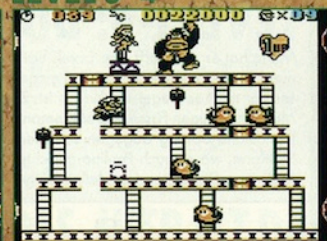


In dieser Stage muß Mario von Plattform zu Plattform springen und den Dingen ausweichen, die Donkey Kong nach ihm wirft.

LEVEL 0-3



LEVEL 0-4



In dieser Stage kommen die Flammgeister von oben, was die Angelegenheit nicht gerade einfach macht.

Hier müssen die Steckverbindungen der Plattformen eingesammelt werden. Sind alle eingesammelt, ist Donkey Kong bezwungen.

GUTE TIPS FÜR MARIO

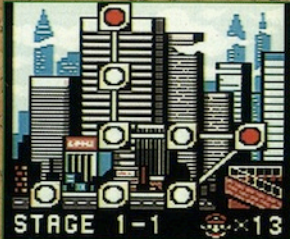
Nach jeweils einem bestandenen Spielabschnitt läuft ein Demospiel ab, das ihr Euch gut ansehen solltet. Hier nämlich erhaltet ihr einige wichtige Tips, die sich auf die nächsten Levels beziehen.





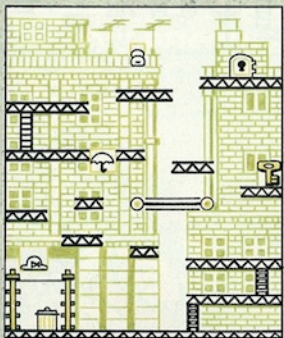
IN DER GROSSEN STADT (STAGE 1, LEVEL 1-8)

Von dieser Stage an, werdet Ihr nur noch neue Donkey Kong Levels zu sehen bekommen. Die erste Stage führt Euch in die Großstadt, wo Donkey schon auf Euch wartet. Vorhang auf für tierisch-neue Action!



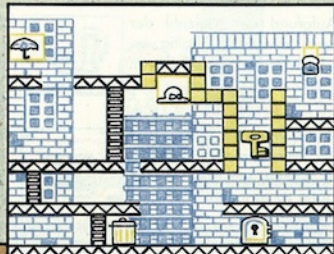
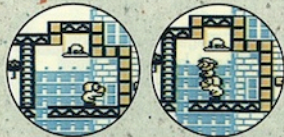
LEVEL 1-2

In diesem Level befinden sich der Schlüssel und der Ausgang übereinander auf Plattformen. Das einzige Problem besteht darin, die Plattformen zu erreichen. Durch geschicktes Springen erreicht Ihr zunächst die Schlüsselplattform. Dann wirft Mario den Schlüssel nach oben; Richtung Türplattform. Und erstmals kann Mario in dieser Stage seine zirkusreife Reck-Kür zeigen...



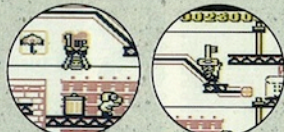
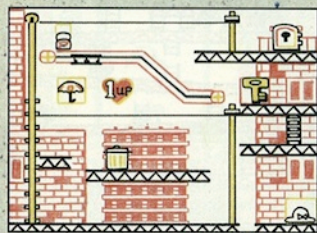
LEVEL 1-1

Gleich die erste Stage führt Mario in die Großstadt. Doch hier kennt er sich aus, schließlich ist er in New York geboren. Seine Aufgabe ist es, den Schlüssel zur Tür zu bringen, um so das Level zu beenden. Schafft er es außerdem, alle Sachen von Pauline einzusammeln, wartet nach der Stage (alle vier Stages) eine Bonusrunde auf ihn. Außerdem kann er sich durch den Zeitbonus Extraleben sichern.



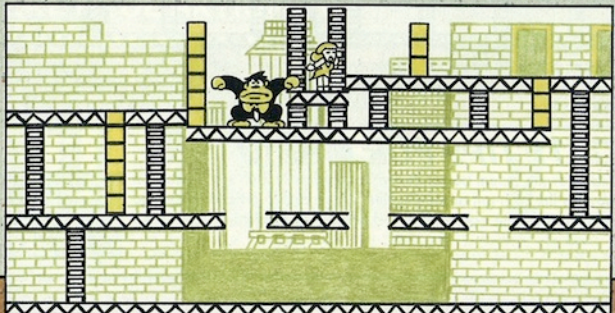
LEVEL 1-3

Hier bekommt es Mario mit einem fiesen Förderband zu tun. Doch es bleibt ihm nichts anderes übrig, er muß es benutzen, um den Schlüssel nach oben zum Ausgang zu transportieren. Ein weiteres Hindernis stellt ein Funke dar, der sich an einem Hochspannungsseil hin und her bewegt. Berührt Mario ihn, wird es heiß für ihn.



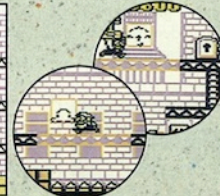
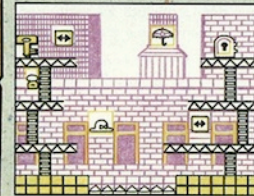
LEVEL 1-4: DUELL MIT DONKEY

Mario hat es geschafft, vier Levels hat er hinter sich gelassen und nun hat er Donkey Kong endlich eingeholt. Verständlich, daß dieser gar nicht so begeistert davon ist. Zur Begrüßung empfängt er Mario mit einigen Fässern. Der Klempner kann sich jedoch mit dem Handstand-Sprung dagegen schützen. Sein Ziel ist die oberste Plattform, wo er auch Pauline gesichtet hat. Doch Vorsicht, jedes Mal wenn Donkey springt, fallen Dinge vom Himmel.



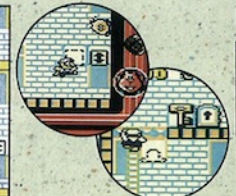
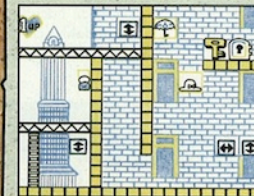
LEVEL 1-5

Brücken bauen, heißt es in diesem Level, denn sonst kommt Mario mit dem Schlüssel nicht zum Ausgang.



LEVEL 1-6

Nicht ganz einfach. Hier muß Mario genau überlegen, an welcher Stelle er die Leiter anbringt.



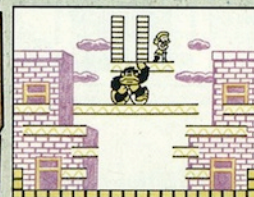
LEVEL 1-7

Ganz schön tückisch! Zunächst muß sich Mario als Reck-Turner bewähren und sich nach oben katapultieren lassen. Nun muß er durch geschicktes Anwenden der Leitern den richtigen Weg zum Schlüssel finden, um von dort dann über den Aufzug nach links oben zum Ausgang zu gelangen.



LEVEL 1-8: WIEDERSEHEN

Ein Duell über den Dächern der Großstadt erwartet Mario. Donkey Kong empfängt den Klempner mit Fässern, die dieser aufheben sollte, um damit zurückwerfen zu können. Hat er Donkey dreimal getroffen, muß dieser aufgeben. Doch geschlagen ist er noch lange nicht. Er schnappt sich Pauline und macht sich mit ihr aus dem Staub.



Hallo Fans, wie findet Ihr meine Krawatte? Häßlich, ja, ich weiß, aber es war ein Sonderangebot. Hier noch ein kleiner Tip von mir: Da es in den späteren Stages echt schwierig wird, könnt Ihr immer in die Anfangslevels zurückkehren, um Euch hier einige Extraleben zu besorgen. Danach könnt Ihr Euch dann den schwierigeren Levels zuwenden.



VERGESST LAS VEGAS, HIER IST DAS DONKEY CASINO!

Nachdem Ihr Stage 0 vollendet habt, könnt Ihr zum Glücksspieler werden, denn von nun an befinden sich in jedem Level drei Gegenstände, die Pauline verloren hat. Sammelt Ihr alle drei Gegenstände ein, könnt Ihr gleich nach Beendigung des Levels ins Casino gehen. Dort erwarten Euch dann verschiedene Glücksspiele, wie der Einarmige Bandit oder das Glücksroulett. Im Casino könnt Ihr dann jede Menge Extraleben sammeln. Beim Einarmigen Banditen zum Beispiel erhaltet Ihr für jeden Mario-Kopf ein Extraleben.

EINARMIGER BANDIT



ROULETT





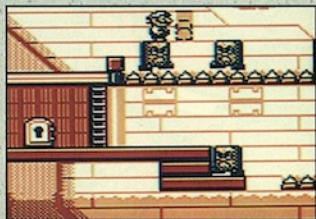
DIE DONKEY KONG STAGES IM ÜBERBLICK

Donkey Kongs Flucht erstreckt sich über mehrere Stages. Sie beginnt in der Großstadt, führt durch den Wald, setzt sich auf einem Schiff fort, bevor es in den Dschungel geht. Anschließend wartet die Wüste, ein Flugzeug und der Eisberg, danach landet Mario in Rocky-Valley. Ob dies das Ende seiner Reise ist, werdet ihr wohl selbst herausfinden müssen.

STAGE 3: SCHIFF

Nachdem Mario den Wald verlassen hat und Donkey Kong ihm wieder entkommen ist, gelangt er an eine Küste, wo ein Schiff vor Anker liegt. Sicher hat sich der Bananenverfälscher dort versteckt, denkt sich Mario und macht sich auf die Suche nach seinem Rivalen und seiner Freundin Pauline. Auf dem Schiff gibt es acht Levels zu erkunden.

SHIP

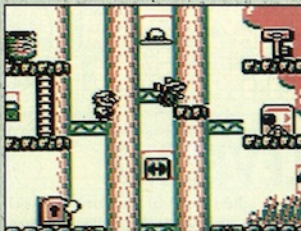


Hallo Leute, ich bin Junior Kong. Zugegeben, ich sehe ziemlich harmlos aus, aber das täuscht! Schon einmal habe ich meinen Daddy aus den Klauen Marios befreit. Diesmal helfe ich ihm wieder. Wir sehen uns in Level 4-4!

STAGE 2: WALD

Gleich nachdem Mario es geschafft hat, Donkey aus der Großstadt zu vertreiben, verzieht sich der Affe in den Wald. Dort warten nicht weniger als zwölf(!) Levels auf Mario, in denen er zeigen muß, was er drauf hat.

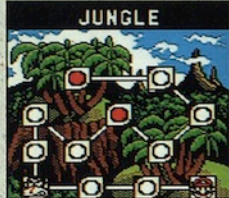
FOREST



STAGE 4: DSCHUNGEL

Nachdem Kong sich erneut verflüchtigen konnte, verschlägt es Mario nun in den Dschungel. Von Schlingpflanzen und Kokosnüssen umgeben, muß der tapfere Klempner hier abermals zwölf Levels meistern, um wieder aus dem Urwald herauszufinden. Dabei trifft er in den Tiefen des Waldes genau dreimal auf den Entführer von Pauline. Wird es ihm diesmal gelingen, den Affen dingfest zu machen? Besonders da ihm dessen Junior nun auch noch in die Quere kommt? Immer scheinen die Affen dem Klempner eine Liane voraus zu sein. Das ist doch reine Schikane, oder?

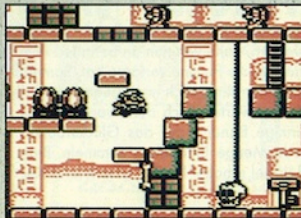
JUNGLE



STAGE 5: WÜSTE

Jetzt geht es heiß her. Natürlich war Donkey Mario im Dschungel erneut entkommen und diesmal hat er sich ein besonders gutes Versteck ausgesucht, eine Pyramide in der Wüste. Klar, daß Mario da einigen Mumien und anderen obskuren Gestalten begegnet.

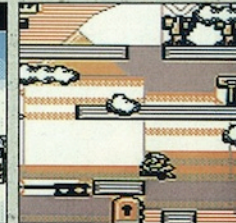
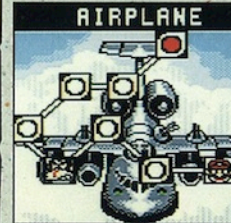
DESERT



STAGE 6: FLUGZEUG

Meine Güte, er war schon wieder entkommen. Diesmal hatte er sogar ein Flugzeug genommen, um vor Mario zu fliehen. Obwohl man das Gerippe kaum noch als Flugzeug bezeichnen kann. Der Wind pfeift da durch... ungläublich! Doch so leicht läßt sich unser Klempner nicht abschütteln, besonders dann nicht, wenn es um Frauen geht, die es zu erretten gilt. Noch dazu geht es in diesem ganz speziellen Fall nicht um irgendeine Frau, sondern um Pauline, Marios gute Freundin. Da gibt es nix: Wenn eine Frau in Gefahr ist, muß man(n) eben helfen!

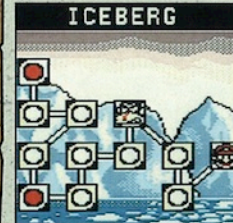
AIRPLANE



STAGE 7: EISBERG

Das Duell über den Wolken hatte ein abruptes Ende genommen. Genau in dem Moment, als Mario den Affen bezwungen hatte, war das Flugzeug abgestürzt. Natürlich hatte sich Donkey Kong diese Gelegenheit nicht entgehen lassen, um wieder zu entkommen. Nahe der Absturzstelle hatte er einen Eisberg entdeckt, in dem er sich nun verschänzt hat. Erneut liegen vor Mario zwölf eisige Levels und drei frostige Begegnungen mit seinem behaarten Widersacher. Da kann man Mario nur einen guten Rutsch wünschen.

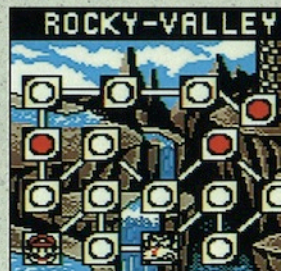
ICEBERG



STAGE 8: FELSENTAL

Donkey Kong hat ein weiteres Mal flüchten können. Diesmal hat er sich in sein Zuhause zurückgezogen, den Turm. Diesen hat einst sein Urgroßvater erbaut, weil er ein großer Fan von hohen Gebäuden war. Nicht zuletzt deshalb hatte er auch damals den Plan gefaßt, das Empire State Building in New York zu erklimmen. Noch oft muß Donkey Kong an seinen Urgroßvater denken, besonders dann, wenn er sich im Fernsehen die coolen Spielfilme über das Leben seiner Vorfahren anschaut. Doch nun war der Turm, das Zuhause von Donkey, das einzige, was noch an seinen Vorfahren erinnerte. Hier fühlt er sich sicher, vor allem vor Mario. Nie würde der es schaffen, die sechzehn Abschnitte des Felsentals zu durchqueren, die direkt zum Turm von Donkey führen... oder etwa doch?

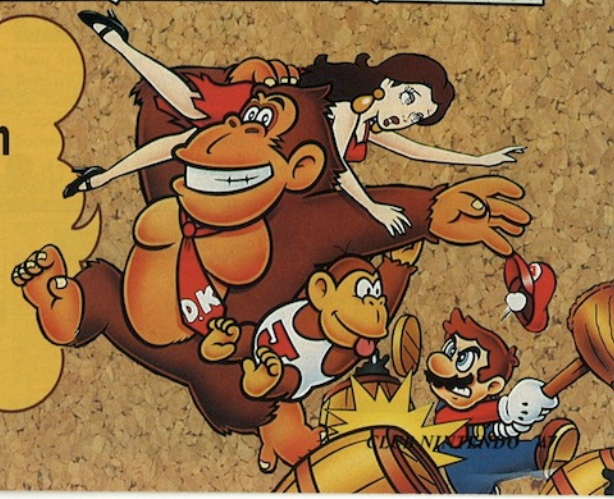
ROCKY-VALLEY



Das Felsental besteht aus sechzehn Levels, die genau zum Turm, dem Zuhause von Kong, führen. Wird Mario den Turm erreichen können?

Hier im Felsental warten die bisher schwersten Prüfungen auf Mario. Er sollte daran denken, daß er in einfacheren Levels Extraleben sammeln kann.

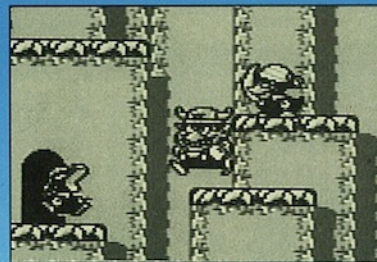
Der Klempner glaubt doch tatsächlich, er könnte mich besiegen und mir meine kleine Pauline wieder wegnehmen. Das wird ihm nie gelingen!





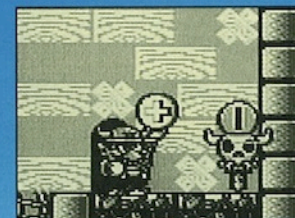
WARIO-ACTION OHNE ENDE!

Wario hat es auf den Mount Teapot verschlagen. Der Name der Berge gründet sich auf seine Form: Wenn man genau hinschaut, kann man erkennen, daß die Felsformation von Mount Teapot aussieht wie eine riesengroße Teekanne. Aber „abwarten und Tee trinken“ ist hier nicht angesagt! Mit den angreifenden Bewohnern dieses Landstrichs ist nicht gut Kirschen essen. Wario sollte seine Augen überall haben und sich sehr wohlüberlegt bewegen. Üble Unterwasserströmungen treiben Wario oft in des Gegners Hände.

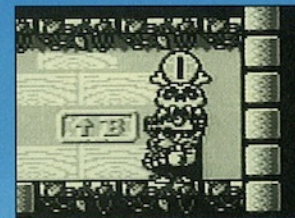


Warios Abenteuer!

Wie ihr sicher schon erfahren habt, ist Wario ein raffgieriger Geselle, der nicht eher ruhen will, bis er ein herrschaftliches Schloß sein eigen nennen darf. Ein Schloß, so wohlgebaut und edel, daß es Mario die Tränen des Neids in die Augen treiben soll. Doch leider haben die Götter – in diesem Falle die Programmierer von Nintendo – vor die Erfüllung des Traums die Arbeit gesetzt. Wario muß eine Menge Schätze sammeln, damit er sich sein Schloß leisten kann. Aber nicht nur Schätze, sondern auch Münzen leisten gute Dienste. So muß Wario mindestens 10 Münzen besitzen, damit er sich an bestimmten Stellen im Spiel abspeichern kann. Denkt daran!



Wario hat den Ort erreicht, an dem er sich abspeichern kann. Aber nur, wenn er...



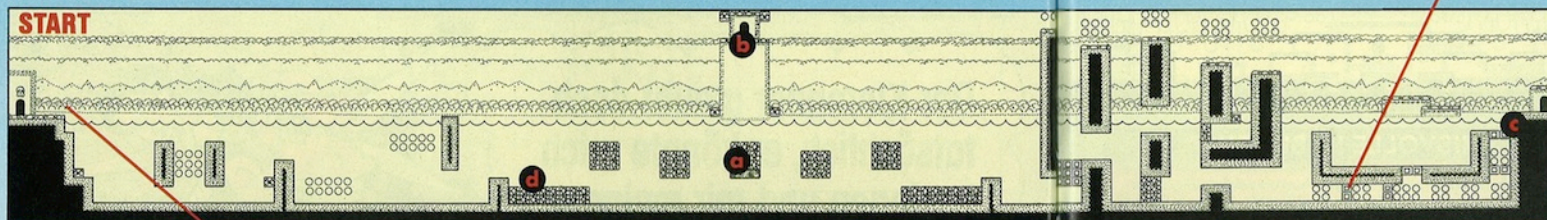
...10 Münzen in seinem Säckel findet. Steuerkreuz nach oben, Taste drücken, und die 10er-Münze in den Schilt!

Wario und der Teekannenberg

W MOUNT TEAPOT STUFE 7

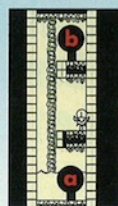
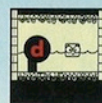
In der Club Nintendo-Ausgabe 3/94 war Wario am Rice Beach-Strand der Pfefferinsel gelandet. Dort konnte er erste Erfahrungen sammeln. Heute verschlägt es ihn nach Mount Teapot. Ein Teekannenberg? Was

es nicht alles gibt! Doch wie dem auch sei, von dort kann Wario später über eine geheime Verbindung Sherbet Island erreichen. Doch der Weg dorthin ist nicht einfach... (ak)



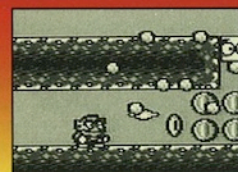
ACHTUNG: BOMBE!

Gleich zu Anfang seines Weges kann Wario kleine runde Bomben aufheben und sie nach Gegnern werfen. Die Bomben werden nach der ersten Berührung aktiv und explodieren Augenblicke später.



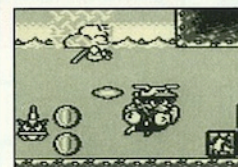
BOMBEN KLUG EINSETZEN!

Oft ist an unwegsamen Stellen ein ergiebiger Schatz zu finden. So auch hier in den schwer zugänglichen Felsspalten. Wario muß Bomben werfen, und die Blöcke aus dem Weg sprengen. Ist die Wand zerbröselt, kann Wario sich die Münzen einverleiben.



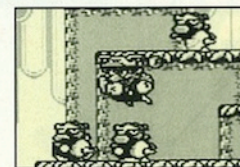
Mt. Teapot Stufe 8

Nein, keine Angst – das ist keine Teetasse, sondern ein Bergsee. In der feuchten 8. Stufe von Mount Teapot erwarten Wario auf seiner Suche nach Schätzen zwei Ausgänge. Der eine führt zu Stufe 9, der andere – exklusiv für Jet-Wario – zur Sherbet Island.



Mt. Teapot Stufe 9

Fleißige Bergleute haben in den Mount Teapot eine verwirrende Stollenlandschaft eingegraben. Selbstverständlich ein wahres Paradies für lichtscheues Gesindel, wie Wario sehr schnell feststellen wird. Doch schließlich ist Wario kein Angsthase, oder?



ZIEL

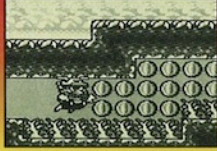
MT. TEAPOT

STUFE 10

Auch in der 10. Stufe von Mount Teapot haben sich alle Unterwassergötter gegen Wario verschworen. Seinem zügigen Weiterkommen stellen sich immer wieder neue Gegner und Hindernisse in den Weg. Aber ans Aufgeben denkt Wario mitnichten. Mit einem aus glänzendem Gold erbauten Schloß vor seinem geistigen Auge, macht sich Wario weiter auf den Weg durch sein Abenteuer und scheut keine Mühe, seine Schatzsammlung zu erweitern.

AUFGEPAßT – KRISTALLE!

Ein riesiger Haufen Münzen lockt Wario nach unten in gefährliche Tiefen. Aber aufgepaßt, der Boden in diesem Bereich ist für Wario gefährlich. Jahrhundertealte Kristallablagerungen zwingen zum gefühlvollen Durchschwimmen.



Hallo Wario! Meine spitzen Scheren können es gar nicht erwarten, mit Deinem Hosensboden innige Freundschaft zu schließen – hähähä.

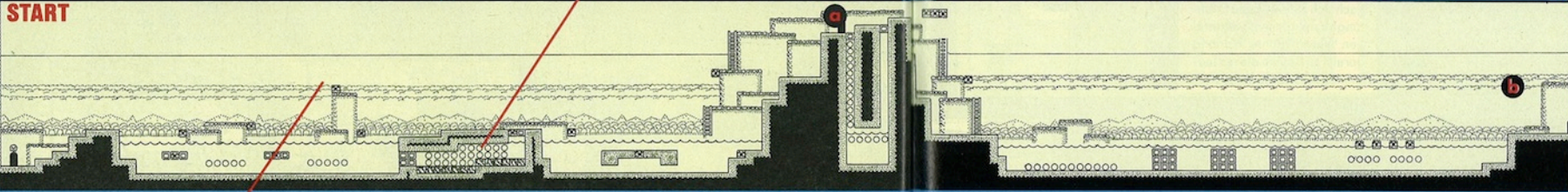


HOCH DIE LEITER!

Eine von der Decke herunterhängende Strickleiter muß von Wario überwunden werden, wenn er den Weg nach rechts weiterkommen möchte. Aber auch, wenn er nicht will, der Weg geht nur dort weiter! Die Kletterei, so stellt Wario schnell fest, macht richtig Spaß.



START

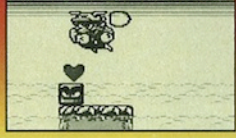


ZIEL



ALLERLIEBSTE HERZEN!

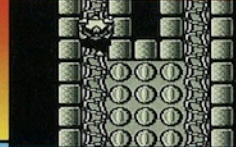
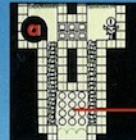
Auch wenn Wario nicht gerade klassische Herzensangelegenheiten in sein Abenteuer auf die Pfefferinsel getrieben haben, sollte er dies versteckte Herz nicht verachten. Es ist wichtig. Also nichts wie hin und das Herz geschnappt.



Mein Name ist Dangerous Duck! Nomen est Omen, hihi! Ich bin die gefährlichste Ente des Universums!

SCHNAPPT EUCH DIE MÜNZEN!

An der links abgebildeten Stelle kann Wario alle Münzen einsammeln. Dieser Münzentraum kann allerdings nur in Erfüllung gehen, wenn Wario sich zum Jet-Wario verwandelt hat. Es lohnt sich also, nach diesem Power-Gegenstand Ausschau zu halten.



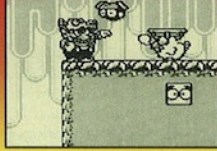
MT. TEAPOT

STUFE 12

Jetzt geht's heiß her. Wario sollte sich festes Schuhwerk anziehen. In der 12. Stufe wird er Bereiche betreten müssen, in denen am Boden glühende Gesteinsmassen fließen. Fällt oder tritt Wario in diese Lava, geht ihm ein kostbares Leben flöten. Also aufgepaßt, und wenn möglich, einen Weg weiter oben wählen. Aber natürlich sind die besten Schätze weiter unten angesiedelt.

DAS VERRÜCKTE MÜNZEN-HUHN!

Na, wer sagt's denn, Wario: Es gibt auch noch liebe Gesellen! Das verrückte Huhn zum Beispiel, daß sich auf dem Teekannenberg herumtreibt. Nicht eigentlich „lieb“, aber es schenkt Dir eine Münze, wenn Du es mit einem Gegner bewirft.



ACHTUNG GEISTER!

Rechts erwartet Wario ein ganz besonders geistreicher Geist. Solange Wario in seine Richtung schaut, ist er harmlos. Wendet er ihm aber den Rücken zu, greift der Geist an! Gut zu wissen, meint Wario.



START

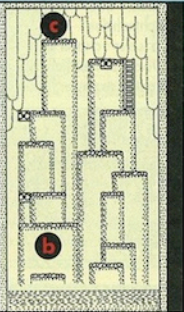


DER GEHEIMNISVOLLE ! – BLOCK

Der Ausgang zur nächsten Stufe ist hinter einem riesigen Ausrufezeichen-Block versteckt. Wario muß ihn andotzen und er gelangt in die nächste Stufe. Da kann Wario aber froh sein, daß es sich nicht um ein Fragezeichen handelt. Denn mit klugen Antworten hat er es nicht so.

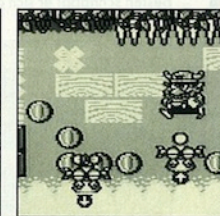
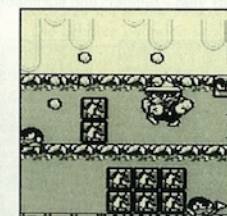


ZIEL



Mt. Teapot Stufe 11

In der 11. Stufe von Mount Teapot sind Warios Fähigkeiten des geschickten Springens und gutes Timing gefragt. Die Sprünge sollten mit viel Umsicht und Gefühl durchgeführt werden, denn sonst verursachen spitze Kristalle wariomäßige Kopfschmerzen. Außerdem wird Wario immer wieder von Gnomen attackiert.



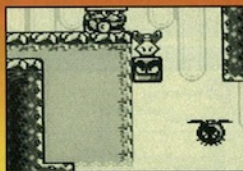
MT. TEAPOT

STUFE 13

Ob Wario wohl abergläubisch ist? Die Zahl 13 soll ja magische Eigenschaften besitzen. Doch wie immer er dazu steht, in der 13. Stufe von Mount Teapot wird Wario erleben können, ob alles mit rechten Dingen zugeht. Auf jeden Fall wartet ein hartes Stück Arbeit auf den fleißigen Schatzsucher. Eine unheimliche Menge absonderlicher Kreaturen stellt sich Wario in den Weg und versucht, ihn am Weiterkommen zu hindern. Nichtsdestotrotz denkt Wario nicht ans Aufgeben, sondern an sein Fantasie-Schloß, das er sich mit schwer erkämpften Schätzen bauen will. Aber bis dahin ist es noch ein weiter Weg, den Wario sehr vorsichtig beschreiten sollte. Jeder Lebensverlust raubt ihm alle Münzen, und er muß am letzten Speicherpunkt wieder neu beginnen. Nicht mit mir, denkt sich Wario, und gibt den Gegnern ein paar Rippenriller zum Kosten!

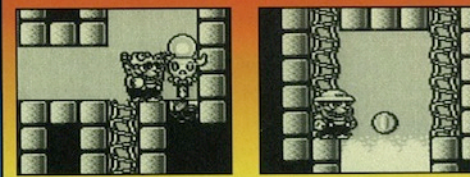
FLIEGEN IST ANGESAGT!

Hier an dieser Stelle kann sich Wario ein Jet-Extra besorgen, das sich in dieser Stufe als sehr hilfreich erweisen könnte. Doch sollte er dabei sehr vorsichtig sein, damit er nicht in die Fänge des Mini-Tintenfischs gerät, der hier sein Unwesen treibt. Der Tintenfisch ist nämlich ein sehr verschmuster Geselle, der Wario immer wieder mit seiner Freundin verwechselt. Eine Unterwasserumarmung kann aber für Wario sehr unangenehme Folgen nach sich ziehen. Erste Erfahrungen mit diesem vielarmigen Wesen konnte Wario ja bereits zu Beginn dieses Teekannen-Abschnitts sammeln.



UNBEDINGT SPEICHERN

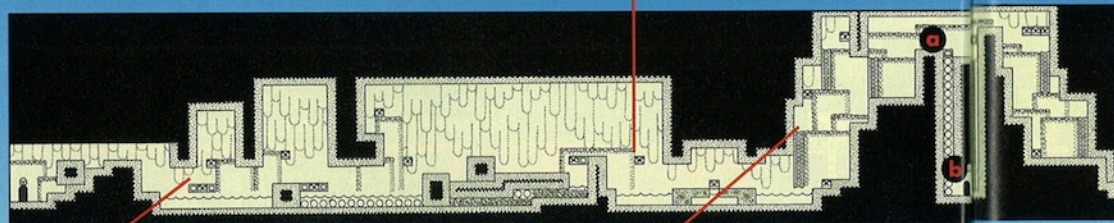
Wario sollte es sich zur Pflicht machen, seinen Spielstand zumindest vor jedem Endboß abzuspeichern. Vergißt er dies und verliert zudem gegen den Endboß, muß er die Stufe nochmals durchspielen. Außerdem sollte Wario nicht zu gierig nach allen Münzen sein, wenn die Bergung, wie in diesem Fall unten, zu gefährlich ist.



Ich bin mini, ich bin klein – ein Tintenfisch, so soll er sein! Ich habe viele Näpfe, die saugen sich fest – wer von mir weg will, dem gebe ich den Rest. Ich habe auch Flügel, mit denen schwebel ich rum – wer mich nicht mag, dem komme ich dumm. Dann drücke ich zu, bis ich platze – ich bin zäher als die wildeste Katze. Nennt mich wie ihr wollt, das ist mir egal – dem Wario spring ich an den Hals, da hat er keine Wahl.



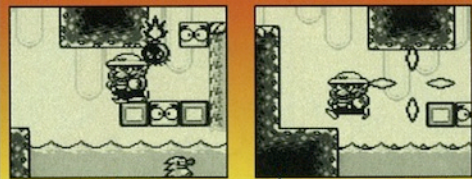
START



ZIEL

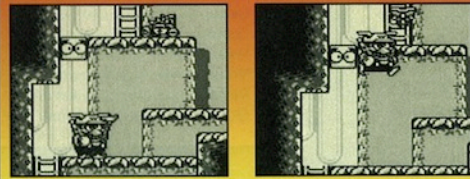
DER MINI-TINTENFISCH!

Er ist hochexplosiv: Der Mini-Tintenfisch. Gerät Wario zu nahe an diesen Burschen heran, wird er hemmungslos umarmt. Da dieser Fisch seine Kräfte nicht richtig dosieren kann, drückt er solange zu, bis er vor lauter Kraft explodiert. Um sich aus dieser Umarmung zu befreien, sollte Wario sich wie wild bewegen.



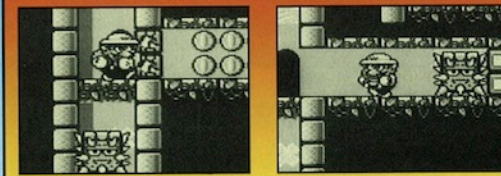
DIE BISSIGE KRABBE!

Wario versucht es von hinten, von rechts, links und von oben – aber es klappt nicht: Wie er sich dieser bissigen Krabbe auch nähert, sie erwischt ihn. Ganz gut wäre es, wenn Wario auf die Idee kommen würde, die Krabbe von unten zu rammen. So kann er sie erwischen und aus dem Weg räumen. Wie praktisch.



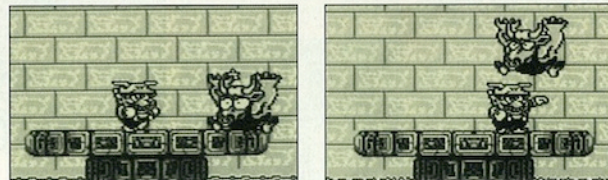
POUNCER, DER LIFT

Auf seinem beschwerlichen Weg wird Wario an eine wundersam aussehende Steinstatue gelangen. Ihr Name: Pouncer. Springt Wario auf sie, wird er wie mit einem Lift fortbewegt. Dieses Beförderungsmittel darf sich Wario nicht entgehen lassen. Ein Jet-Extra ist erreichbar.



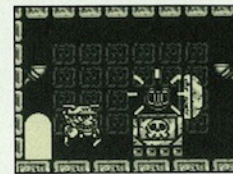
DER ENDBOSS: BEEFNE

Der Endboß, eine Mischung aus Elch, Stier und hirnlosem Schläger, stellt sich Wario in den Weg und läßt ihn nicht vorbei. Wario sollte sich das nicht gefallen lassen. Am besten schnappt er sich das Vieh – rempeln und hochheben – und wirft es in die Lava. Wohl bekomm's!



SCHÄTZE, SCHÄTZE!

Im Verlauf seines Abenteuers wird Wario neben Münzen auch 15 verschiedene Schätze finden können. Jeder Schatz besitzt einen anderen Wert. Je mehr Schätze Wario findet (im Übersichts-Modus sind Schätze mit einem Blinkzeichen markiert), um so größer das Haus. Die Schätze befinden sich hinter verschlossenen Schädeltüren.



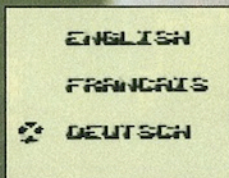
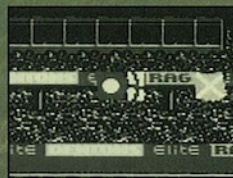
SOCCER



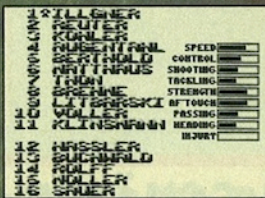
FASZINIERENDE WELT DES FUSSBALLS

Nicht nur viele verschiedene Spielarten bietet „Soccer“, sondern noch zahlreiche Optionen, die es Euch gestatten, ein Match ganz nach Eurem Geschmack zu bestreiten. Zunächst einmal habt Ihr die Wahl unter 24 National-Mannschaften, um Euer Team und das Eures Gegners zu finden. Doch damit nicht genug: Für jede Mannschaft haben sich 15 Spieler qualifiziert, deren persönliche Stärken und Schwächen Ihr

„Soccer“, wie die Amerikaner den europäischen Fußball nennen, hat nicht erst seit der Weltmeisterschaft die Herzen der Game Boy-Fans erobert. Bereits „Nintendo World Cup“ brachte Euch spannende Matches vom grünen Rasen direkt auf den Game Boy-Screen. Doch „Soccer“ bietet noch mehr – sehr viel mehr! (pn)



Die National-Mannschaft von Deutschland ist die stärkste Mannschaft beim „Soccer“ auf dem Game Boy.



Aus 15 Spielern könnt Ihr Eure Mannschaft zusammenstellen. Nehmt genau ihre Stärken und Schwächen unter die Lupe.

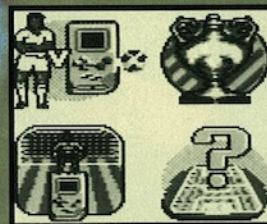
DIE WELTCUP-ATMOSPHÄRE IN Eurer HAND!

Die Weltmeisterschaften in den USA sind gerade beendet. Wer bislang kein Fußballfan war, ist es jetzt bestimmt geworden. Um die Entzusage zwischen den Weltmeisterschaften zu überbrücken, empfiehlt: „Soccer“ auf dem Game Boy. Wolltet Ihr nicht schon immer mal den WC Cup in den Händen halten? Nichts leichter als das: Kämpft Euch durch Vorrunde ins Halbfinale und zeigt im Finale, wer den World Cup eigentlich verdient hat – Ihr!



WAS DAS FUSSBALLER-HERZ BEGEHRT

Zunächst einmal müßt Ihr Euch für ein Spiel entscheiden: Wollt Ihr gleich um den Weltmeister-Titel streiten? Oder trainiert Ihr Eure Mannschaft (und Euch selbst) erst in einem Freundschaftsspiel gegen den Computer? Oder wie wäre es mit einem spannenden Elfmeter-Duell? Bestimmt selbst, unter welchen Witterungsbedingungen und bei welcher Windstärke das Match stattfinden soll. Außerdem könnt Ihr auswählen, ob Ihr Hintergrundmusik hören wollt und, und, und, Alles, was das Fußballer-Herz eben braucht, um es höher schlagen zu lassen.

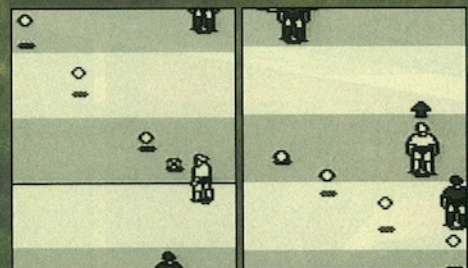


VORRUNDEN-STATISTIK					
WELTPOKAL					
GRUPPE A					
TEAM	G	S	U	OF	PU
SWEDEN	1	0	0	0	0
IRELAND	1	0	0	0	0
GERMANY	1	0	0	0	0
GREECE	1	0	0	0	0
GERMANY	1	0	0	0	0
ENGLAND	1	0	0	0	0
SPIELEN					
NÄCHSTE GRUPPE					
CODE EINGEBEN					



TOTALE KONTROLLE

Wer glaubt, auf einem Game Boy-Bildschirm verliert man den Überblick auf dem Spielfeld, der wird von „Soccer“ eines Besseren belehrt. Zum einen könnt Ihr Spielgeschwindigkeit und Spieldauer selbst bestimmen, so wie es Eurem Spielertyp entspricht. Zum anderen gibt es die Möglichkeit bei einem Freistoß vorausberechnen zu lassen, wo der Ball landen wird, wenn Ihr ihn in diesem Moment kickt. Drückt den A-Knopf und es erscheint eine gepunktete Linie.



WER IST DER ECHTE WELTMEISTER?

Bevor Ihr Euch in den Kampf um den Weltmeister-Titel stürzt, macht Euch mit allen Möglichkeiten vertraut, die Euch „Soccer“ zu bieten hat. Trainiert fleißig den Einsatz des Steuerkreuzes bei einem Kick, um Eure Schüsse unberechenbarer zu machen. Übt Pässe und Flanken.

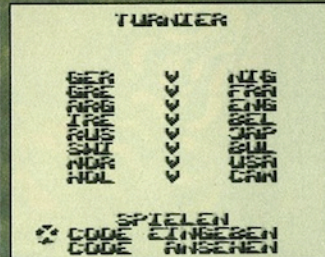
Zum Glück verfügt „Soccer“ über eine Paßwort-Funktion, so daß Ihr Euch im Kampf um den Cup auch mal eine Verschnaufpause gönnen könnt. Außerdem solltet Ihr Euer Glück mit verschiedenen Spielaktiken versuchen, um die sinnvollste herauszufinden.



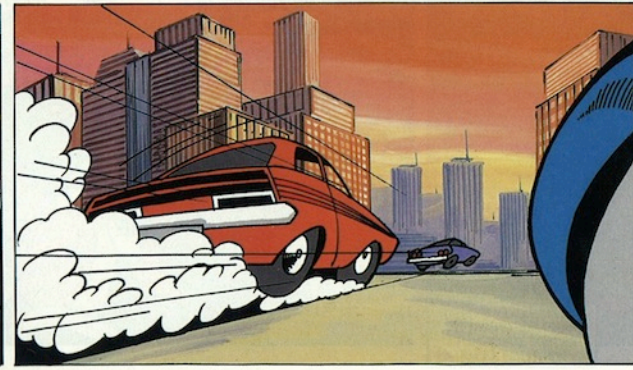
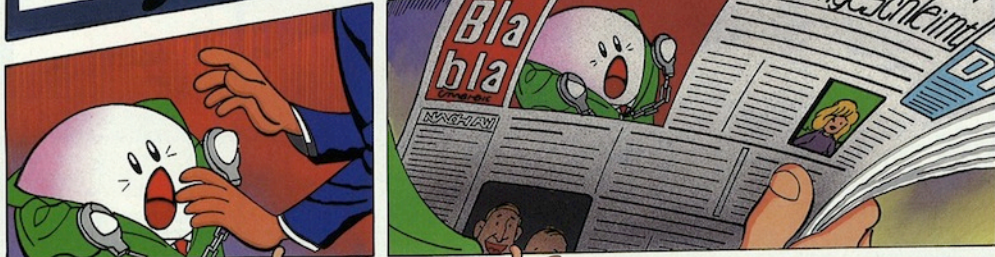
Wählt Eure optimale Spielaktik aus. Seid Ihr mehr der offensive oder mehr der defensive Spielertyp?

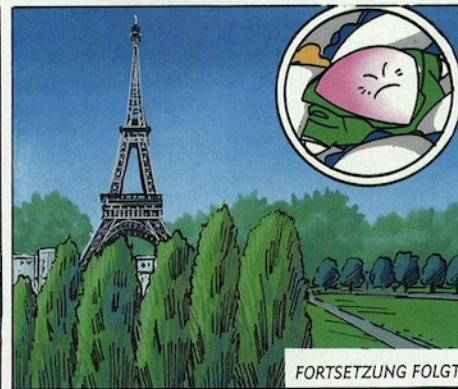
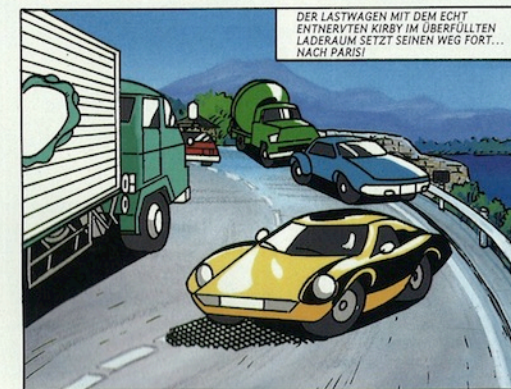
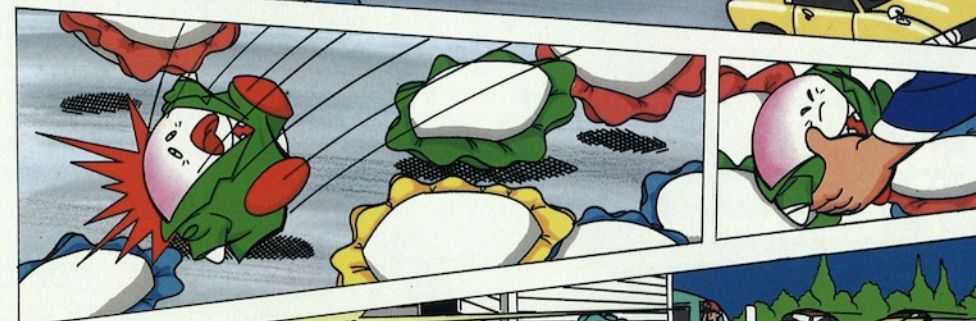
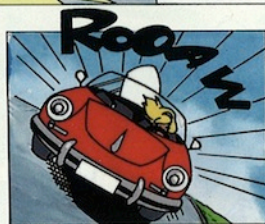


Entscheidet Euch für lange oder kurze Pässe – je nach Spielsituation.

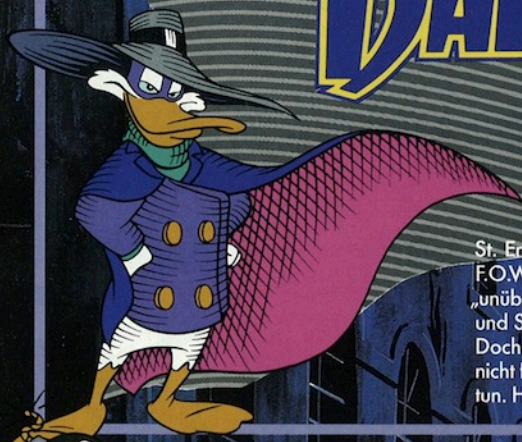


Wer Weltmeister werden will, vor dem liegt ein langer Weg. Zum Glück gibt es eine Paßwort-Funktion.





Disney's DARKWING DUCK



Kampf den Bossen!

St. Erpelsburg ist fest in den Händen der Gangsterbande F.O.W.L. Das ist ganz klar ein Fall für Darkwing Duck, dem „unübertroffenen Superhelden, der durch Klugheit, Mut und Stärke besticht“ (Zitat Darkwing Duck höchstpersönlich). Doch der Superheld, dem es an Bescheidenheit wahrlich nicht fehlt, bekommt es mit einigen gefährlichen Gegnern zu tun. Hier die gesammelten Anti-Boß-Rezepte! (pn)

1 Quacker Jack

Während es Bananenschalen regnet, versucht Darkwing mit dem Clown auf eine Ebene zu kommen. Dann erst ist er in Schußweite.



2 Wolfman Duck

Wenn es Nacht wird in St. Erpelsburg... dann hat die Stunde des Wolfman Duck geschlagen. Bei Vollmond wird er zum rasenden Monster. Doch schieben sich Wolken vor das leuchtende Antlitz des Erdtrabanten, wird es Zeit für

Darkwing Duck seine unübertroffenen gezielten Schüsse abzufeuern. Doch Vorsicht: Wolfman wirft mit großen Holzkisten – sein bevorzugtes Ziel sind berühmte Superhelden. Und wer ist berühmter als der Rächer der Nacht... Darkwing Duck!



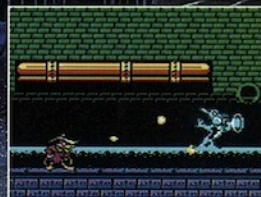
Bei Vollmond wirft Wolfman mit riesigen Transportkisten.



Ist der Mond von Wolken verdeckt, kann Darkwing angreifen.

3 Liquidator

Das Schleimmonster ist besonders unappetitlich. Er suhlt sich in undefinierbarem Schleim. Darkwing hängt sich an die Plattform und wartet, bis er sein Ziel klar im Auge hat und schießt. Geschickt weicht er dabei den Schleimblasen aus, die der Liquidator verspuht.



Den Schleimblasen ausweichen und im günstigsten Moment schießen – das ist D.W.'s Rezept gegen Schleimmonster.

4 Moriarty

Drei flammenwerfende Maschinen kontrolliert Moriarty in seinem Labor-turm. Dem Wissenschaftler wird vonseiten Darkwings eingeheizt. Ist eine Maschine ausgefallen, wirft Moriarty mit Schraubenschlüsseln.



5 Megavolt



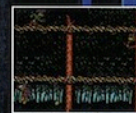
Da gibt es nur eins: Stecker rausziehen! Doch leichter gesagt als getan. Der stromgeladene Megavolt schießt seine Blitze nicht nur horizontal, sondern auch als Looping auf Darkwing ab. Der gewiefte Superheld weiß, was zu tun ist: Immer in Bewegung bleiben, ausweichen und, wann immer sich eine Chance bietet, schießen. Auf keinen Fall darf er mit Megavolt auf Tuchfühlung gehen – das könnte schlimm enden!



Oberstes Gebot in diesem Duell: Ständig auf der Hut sein und den Blitzen ausweichen.

6 Bushroot

Wie hat Bushroot bloß die Bäume dazu gebracht, ihm zu helfen? Sie werfen mit allem, was ihre Zweige hergeben. Und damit nicht genug – der flinke Beherrscher des Waldes hüpf von Ast zu Ast, daß es schwer wird für Darkwing, einen gezielten Schuß abzugeben.



Angehts fliegender Baumgeschosse ist es nicht leicht, Bushroot den Garaus zu machen.

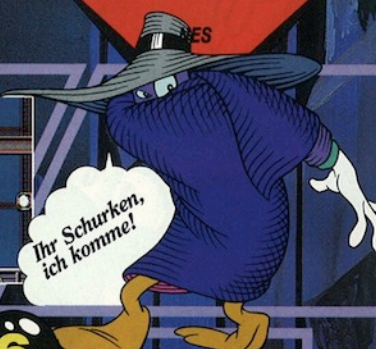


7 Steelbeak

Roboterhühner lanzen nach der Pfeife ihres Obergockels Steelbeak. In seiner Kanzel oben thronend sitzt der Boß der Gangsterruppe F.O.W.L. und steuert die angriffslustigen Hühner, wie es ihm gefällt. Ob das Darkwing Duck gefällt, ist wohl zweifelhaft, denn die Hühner und ihr Gockel sind hinter ihm her. Doch mit allen möglichen Extrawaffen ausgestattet und voller Energie setzt sich der Superheld zur Wehr. Und wenn seine Kräfte nachlassen, steht vielleicht irgendwo ein Picknickkoffer herum. Augen auf und aufgepaßt!



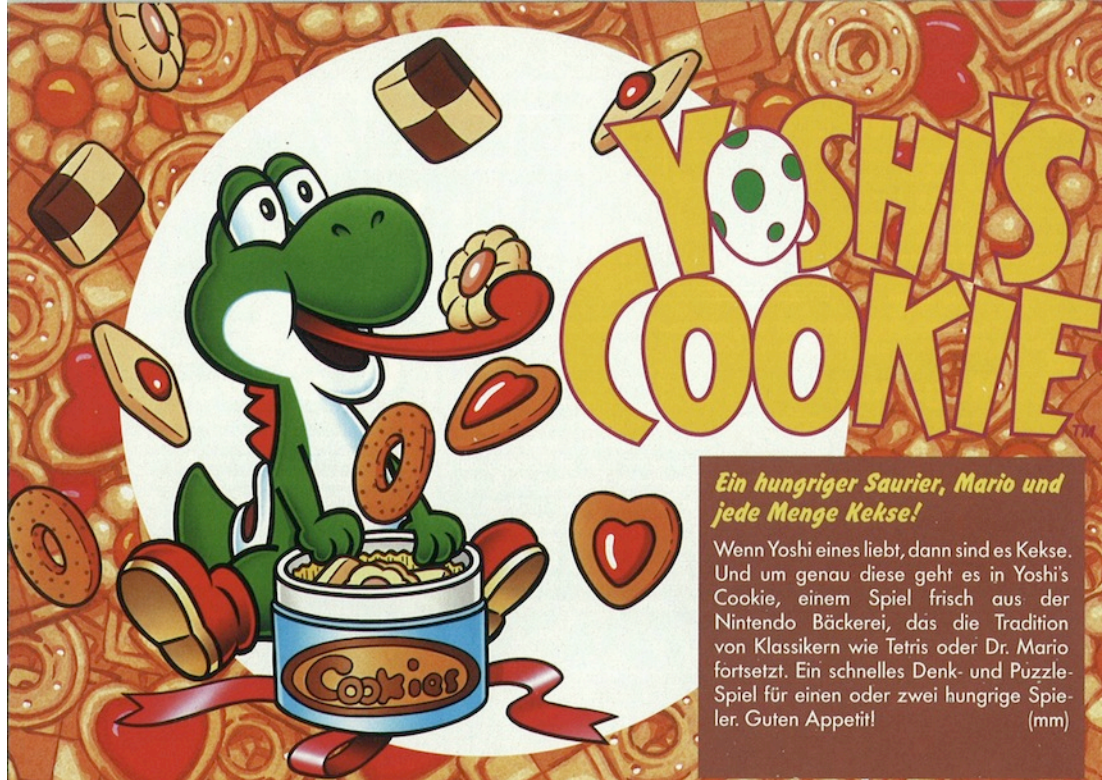
Steelbeak macht es Darkwing nicht gerade leicht, seine Mission zu erfüllen.



Ihr Schurken, ich komme!

Ich würde ja gerne helfen, aber...





Ein hungriger Saurier, Mario und jede Menge Kekse!

Wenn Yoshi eines liebt, dann sind es Kekse. Und um genau diese geht es in Yoshi's Cookie, einem Spiel frisch aus der Nintendo Bäckerei, das die Tradition von Klassikern wie Tetris oder Dr. Mario fortsetzt. Ein schnelles Denk- und Puzzle-Spiel für einen oder zwei hungrige Spieler. Guten Appetit! (mm)

Willkommen in der Bäckerei

In Yoshis Keksbackerei gibt es alle Hände voll zu tun. Während der kleine Dino mit dem Backen und dem gelegentlichen Verspeisen der Kekse beschäftigt ist, hat Mario die Aufgabe, jeweils gleiche Kekse in eine vertikale oder horizontale Reihe zu bringen, damit die Leckereien ordnungsgemäß verpackt werden können. Hierbei erwarten ihn zehn verschiedene Schwierigkeitsstufen, sowie drei verschiedene Geschwindigkeiten, in denen die Kekse auf das Backblech rutschen. Natürlich ist es auch zu zweit möglich, die Kekse abzuräumen. Hier entscheiden Schnelligkeit und Reaktionsvermögen, wer Bäckermeister wird. Außerdem lauern im Zwei-Spieler-Modus noch einige ganz besondere Überraschungen. Und nicht immer angenehm! Genau das Richtige für Strategen, die sich schon von Tetris oder Mario & Yoshi nicht losreißen konnten.



Tetris

Dr. Mario

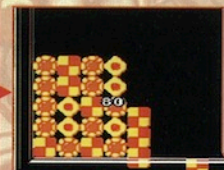
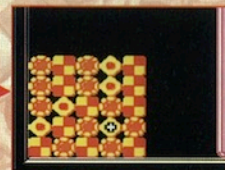
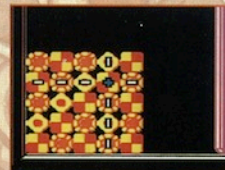
Mario & Yoshi

Ein-Bäcker-Modus

Spielt Ihr alleine, ist es Eure Aufgabe, möglichst schnell die Kekse zu ordnen und sie in eine Reihe zu bringen, damit sie vom Backblech verschwinden. Die Anzeige unter Mario gibt Aufschluss darüber, wie viele Reihen der jeweiligen Kekse bereits abgeräumt wurden. Werden fünf Reihen der gleichen Sorte abgeräumt, erhaltet Ihr einen Yoshi-Keks, den Ihr als Joker einsetzen könnt.

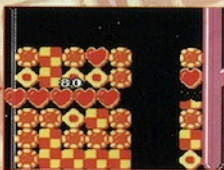
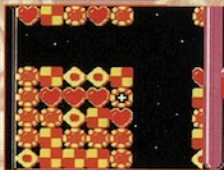
Geschick verschieben!

Um eine Keksreihe nach oben, unten, rechts oder links zu verschieben, müßt Ihr den A-Knopf drücken und das Steuerkreuz in die gewünschte Richtung lenken. Eine Reihe verschwindet, wenn sie aus gleichen Keksen besteht.



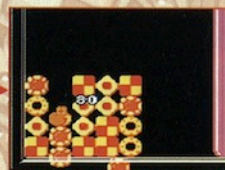
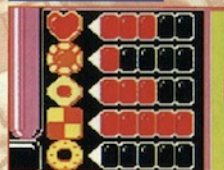
Vorausplanen!

Sobald neue Kekse auf das Blech rutschen, solltet Ihr anfangen, die Reihen zu verschieben. Beeilt Euch, denn wenn das Blech überquillt, habt Ihr verloren.



Yoshis Joker!

Räumt Ihr von einer Kekssorte fünf Reihen ab, erhaltet Ihr einen Yoshi-Keks als Joker. Mit ihm könnt Ihr leichter eine Reihe kompletieren.

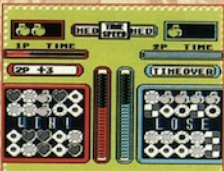
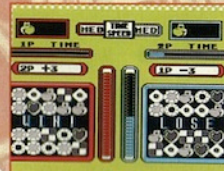


Zwei-Bäcker-Modus

Im Zwei-Spieler-Modus treten die Bäcker gegeneinander an. Hier ist derjenige Sieger, dessen Anzeige als erster die Spitze der Skala erreicht. Doch so einfach, wie es sich anhört, ist es natürlich nicht. Im Battlemode gibt es nämlich nicht nur ein Zeitlimit, es besteht auch die Möglichkeit, den Gegner zu irritieren... Die gut durchdachte Strategie des Gegenspielers mal so richtig zu durchkreuzen, macht richtig Laune.

Meister oder Lehrling?

Welcher Titel auf Euch zutrifft, werdet Ihr schon nach einigen wenigen Matches gegen einen Partner wissen. Beim Zwei-Bäcker-Modus ist derjenige Sieger, der zuerst eine bestimmte Anzahl von Keksreihen abräumt. Achtet jedoch auf Eure Zeitanzeige, denn beim Keksbacken zählt jede Sekunde.



Bäcker 1 hat gewonnen, weil er innerhalb kürzester Zeit viele Reihen von Keksen abgeräumt hat.

In diesem Fall hat Bäcker 1 gewonnen, weil sein Konkurrent zu viel Zeit verbastelt hat, um eine Reihe mit Keksen abzuräumen.

Böse Bäckerfallen!

Im Zwei-Spieler-Modus wartet das Spiel mit einigen netten Überraschungen auf. Gelingt es Euch nämlich, eine Reihe mit Yoshi-Keks abzuräumen, löst Ihr damit einen Spezialeffekt aus, der sich jedoch nicht immer positiv auf die eigene Backstube auswirkt. Welcher der Effekte eintritt, hängt davon ab, welches Wort beim Kompletieren der Yoshi-Reihe über dem Backblech steht.

Blind

Wird dieser Effekt ausgelöst, verschwindet die Mitte des Backblechs hinter einer Fragezeichenwand. Nun ist es nicht mehr möglich, gezielt eine Reihe zu kompletieren, höchstens durch Zufall.



Slave

Bei diesem Effekt bewegt sich der Cursor Eures Konkurrenten synchron zu Eurem eigenen. Auf diese Weise könnt Ihr Keksreihen des Gegners durcheinanderbringen.

Panik

Wenn Panik ausgelöst wird, springen alle Kekse auf dem Backblech wild durcheinander. Vorsicht übrigens beim Auslösen der Effekte, einige wirken sich auch auf Euch selbst aus.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

PROFIS

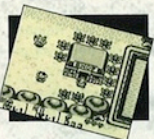
LESER

PROFIS

LESER

PROFIS

LESER



•1 Zelda III – A Link To The Past

1 Zelda III – A Link To The Past

•1

↑4 Super Mario Kart

2 Super Mario Kart

↑3

↑8 Flashback

3 Super Mario All Stars

↓2

↑7 Goof Troop

4 Street Fighter II Turbo

↑5

↑– Castlevania

5 Super Mario World

↓4

↑– Mega Man X

6 Starwing

•6

↑– Act Raiser

7 Sim City

↑8

↓2 Lost Vikings

8 Tiny Toon Adventures

↑–

↓5 Super Mario All Stars

9 Mystic Quest Legend

↑–

↑– Pac-Attack

10 Aladdin

↓7

•1 Zelda IV – Link's Awakening

1 Zelda IV – Link's Awakening

↑2

↑3 Wario Land – Super Mario Land 3

2 Super Mario Land 2

↓1

↑6 Kirby's Pinball Land

3 Mystic Quest

•3

•4 Mystic Quest

4 Super Mario Land

•4

↑8 Kirby's Dream Land

5 Kirby's Dreamland

•5

↓2 Super Mario Land 2

6 Tetris

↑7

↓5 Super Mario Land

7 Mega Man II

↑9

↓7 Dr. Mario

8 Mega Man

↑–

↑– Darkwing Duck

9 Kirby's Pinball Land

↑–

↓9 Gargoyle's Quest

10 Tennis

↑–

•1 The Legend Of Zelda

1 Super Mario Bros. 3

•1

↑6 Dr. Mario

2 The Legend of Zelda

↑6

•3 Zelda II – The Adventure of Link

3 Zelda II – The Adventure of Link

↑5

↑– Maniac Mansion

4 Super Mario Bros. 2

↑8

↑8 Star Tropics

5 Kirby's Adventure

↑–

↓4 Kirby's Adventure

6 Mega Man 3

↓2

↑9 The Battle of Olympus

7 Super Mario Bros.

↑–

↓2 Super Mario Bros. 3

8 Mega Man 4

↓3

↓10 Kickle Cubicle

9 The Battle of Olympus

↑–

↑– Pac Man

10 Maniac Mansion

↑–

Profi-Check



Name: Sonja Arnold
Alter: 23 Jahre
Job: Konsumentenberatung

Seit Januar 1992 arbeitet Sonja in der Konsumentenberatung von Nintendo, wo sie am Telefon täglich Rede und Antwort steht. „Man braucht bei diesem Job sehr viel Geduld und darf nicht leicht die Nerven verlieren“, so die 23-jährige. Das Faszinierende an der Arbeit ist der Umgang mit den verschiedensten Menschen. Die Goldbacherin ist durch Zu-

fall zu Nintendo gekommen, genauer gesagt durch eine Freundin, die ebenfalls bei Nintendo arbeitete. Die gelernte Großhandelskauffrau packte die Gelegenheit beim Schopfe und bewarb sich bei Nintendo, seitdem ist sie mit Begeisterung dabei. Natürlich interessiert sich Sonja auch in ihrer Freizeit für Nintendo-Video-spiele. Ansonsten liest sie gerne, geht ins Kino und liebt Skifahren. Ihr persönlicher Spiele-Hit: „Zelda - A Link to the Past“.

Now Playing

Die Club Nintendo-Redaktion beschäftigt sich zur Zeit mit einigen coolen neuen Videospielen. Bei den Außentemperaturen ist das auch notwendig. Wer sich mit welchem Spiel abkühlt:

CLAUDE hat das Fußballfieber gepackt. Mit der italienischen Nationalmannschaft versucht er selbst den World Cup zu erringen. (World Cup Striker)

MARCUS amüsiert sich mit abgefahrenen, absurden Knetfiguren, die sich wilde Catch-, Box- und Ringer-Duelle liefern. Sein Favorit ist definitiv der Blob. (Clay Fighter)

ANDREAS liebt es luftig und versucht, Luftblasen zu vernichten, die sich dagegen allerdings vehement wehren. (Super Pang)

SUSE begibt sich jede freie Minute in die Welt des Manas und läßt die Rollenspiel-Charaktere nach ihrer Pfeife tanzen. Sonst tut's ja sowieso niemand. (Secret of Mana)

ANNETTE, der Neuzugang in der Redaktion, macht sich erst einmal mit den Nintendo Klassikern vertraut. Zur Zeit lernt sie Mario näher kennen. (Super Mario Land 1 und 2)

RON entwickelt gerade eine erstaunliche Ähnlichkeit mit Papa Schlumpf. Ob das an seinem neuen Game Boy-Favoriten liegt? (Die Schlümpe)

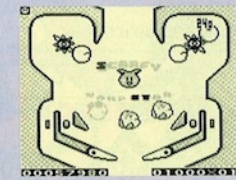
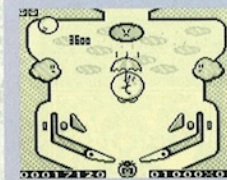
Challenge • Challenge • Challenge

Hallo Power-Player!

Was ist denn los mit Euch? Da fordern wir Euch zu einer „Heldentat“ bei Mystic Quest legend heraus, und Ihr nehmt sie nicht an? Im Club Nintendo 3/94 suchten wir den- oder diejenige mit der kürzesten Durchspiel-

zeit. Doch nur langsam trudeln Eure Einsendungen bei uns ein. Also rafft Euch auf, und versucht es noch einmal. Und nehmt gleich die nächste Herausforderung an! Dieses Mal sind die ausgeflippten Kirby-Fans gefragt. Der wandlungsfähigste Airbag der Welt hat sich auf dem Game Boy in eine Flipper-Kugel transformiert. Jetzt sind wir mal gespannt, wer von Euch die höchste Punktzahl bei „Kirby's Pinball Land“ erreichen kann. Da es bei dieser heißen Flipper-Action keine Schummelei gibt, hilft Euch nur Intensiv-Training. Nur zur Orientierung: In den USA, wo Kirbys Flipper-

spiel schon etwas länger zu haben ist, hält ein Junge aus Florida den Rekord mit über 7,4 Millionen Punkten. Vielleicht schafft Ihr ja nicht ganz so viele Punkte, aber mit etwas flippigem Training dürfte eine Millionen-Punktzahl drin sein.



Facts ÜBRIGENS

...Adventure-Spiele werden immer beliebter. Zelda-Abenteuer führen bei allen Nintendo Videospielsystemen die Hitlisten an. Selbst klassische Jump 'n Run-Spiele werden von den Spieldesignern immer öfter mit Adventure-Elementen aufgepeppt.

...auch Stunt Race FX, das neuartige FX-Chip Rennspiel für das Super Nintendo, wurde von Nintendo Star-Spieldesigner Shigeru Miyamoto entwickelt. Er ist auch der Vater des Erfolgs bei den Videospielhits der Mario- und Zelda-Reihe.



Meine Top 5

der durchgespielten Spiele wirklich sehen lassen. Vor allem „Kirby's Adventure“ hat es ihm angetan. Immer wieder begleitet er den Nintendo-Star durch sein Abenteuer im Dreamland und findet laufend neue Geheimnisse heraus, die er dann sofort an den Club Nintendo weitergibt. Sein bisheriger Rekord in diesem Spiel liegt bei 1.469.80 Punkten. Wen wundert es da, daß Christian sich wünscht, Kirby bald in einem neuen Abenteuer auf dem NES unterstützen zu können. Die Liste seiner Hobbies wird zwar eindeutig von Nintendo angeführt, liest sich aber ansonsten überaus sportlich: Fußball, Volleyball und Basketball spielt er mit sei-



nen Freunden. Und ganz sicher gehört das Witze erzählen zu seinen Talenten, denn seinem Spielerprofil hat er gleich sechs wirklich witzige Witze beigelegt.

1. Kirby's Adventure
2. Super Mario Bros. 3
3. Chip & Chap - Rescue Rangers
4. Super Mario Bros.
5. Super Mario Bros. 2

Rätselhaft

1. Wie heißt das neueste Spiel, das den fantastischen FX-Chip enthält?
2. Im letzten Club Nintendo Kirby Comic wurde der spurensuchende Airbag fälschlicherweise mit wem verwechselt?
3. Was macht Eure Game Boy-Spiele bunt?

4. Der kommende Rollenspielhit auf dem Super Nintendo?
5. Wie heißt der Entführer des letzten Metroid-Exemplars?
6. Der Hauptdarsteller des neuesten tetrartigen Strategie-Spiels auf dem Super Nintendo?

an-ber-boy-ce-ck-cm-cr-d-ey-fx-ga-gli-ba-ma-na-of-pa-per-ra-ri-se-st-su-the-unt

Nur für Kenner

1. Wie heißt das kräftige weibliche Ungeheuer in „ClayFighter“?
a) Helga
b) Waltraud
c) Trude
2. Welche Spezialtechnik beherrscht Mega Man X in seinem neuesten Abenteuer auf dem Super Nintendo?
a) Hyper Sattel-Sprung
b) Ha-Do-Ken
c) Kiss My Fist
3. Was passiert im Abspann, wenn man Super Metroid in drei Stunden oder kürzer durchspielt?
a) Samus Aran fliegt mit ihrem Raumgleiter durch die Waschanlage.
b) Man kann Samus Aran in ihrer wahren Gestalt sehen.
c) Die Programmierer gratulieren zu der tollen Leistung.

Auflösung aus Heft 3-94:

Lösungswort aus Verwirrend: PETER PAN.

Suchen: Seite 14, oben rechts. Wissen: Super Ghost'n'Ghouls.

Findet die 13 Unterschiede!

Original



Fälschung



Impressum

Herausgeber:
Chefredakteur:
Redaktionsleitung:
Redaktion:
Redaktionsmitarbeit:
Spieltechnische Beratung:
Projektleitung:
Satz:
Litho:

Shigeru Ota
Ron S. Lokos
Susanne Pohlmann (pn)
Claude M. Moysse (cm)
Andreas G. Kömmerer (ak)
Marcus Menold (mm)
Doris Kapraun
Wolfgang Ebert, Michael Friesl
Rie Ishii, Annette Bernert
Hamm & Rudolf GmbH, Frankfurt
G.C.I., Yokohama

Druck:
Gestaltung:
Covergestaltung:
Club-Mitgliederverwaltung:
Redaktionsanschrift:

Konsumentenberatung:
Spiele-Hotline:
Redaktions-Fax:

Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Workhouse Co., Ltd., Tokio
Conteam, Groß-Gerau
RTV, Weinstadt
Club Nintendo
Babenhäuser Straße 50
Postfach 1501
63760 Großostheim
01 30-5806 (11-19 Uhr)
0 60 26-94 09 40 (13-19 Uhr)
0 60 26-95 03 10

Club Nintendo wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht. Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr.
Urheberrecht
© 1994 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im Club Nintendo veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH. Nintendo ist eingetragenes Warenzeichen der Nintendo Co., Ltd.

Nächste
Club Nintendo
Ausgabe:
Oktober 1994

Nintendo®

Big
news!

DIE NINTENDO® SENSATION DES JAHRES!

Der Super Game Boy™
ist da!



Spielt alle Eure Game Boy™ Spiele auf dem großen TV-Bildschirm! In Farbe!



DARAUF HABEN MILLIONEN GAME BOY™ SPIELER GEWARTET:
Den Super Game Boy™!

Denn jetzt könnt Ihr alle Eure Game Boy™ Spiele auch auf dem Super Nintendo™ spielen. Mit dem Super Game Boy™. Und das heißt: auf dem richtigen TV-Bildschirm, 50x größer, in Farbe, mit Rahmen, die man selbst gestalten kann, mit Super-

Stereo-Sound und mit vielen anderen zusätzlichen Features! Tips und Tricks verrät Euch der 76seitige Spieleberater! Der ist nämlich gleich dabei. Der Super Game Boy™ von Nintendo® – ein völlig neues Spielerlebnis für über 100 Game Boy™



Spiele! Alle sind jetzt größer, schöner, bunter und machen noch mehr Spaß!

HAVE MORE FUN!

DIE SCHLUMPFER

Schlumpfig,
schlumpfiger,
viel Schlumpf!

©INFOGRAVIES 1994, ©Peyo 1994. Licensed through I.M.P.S.

Neu und
exklusiv von
Nintendo®

Schlumpfe sich,
wer kann! Wir
Schlumpfe sind da.
Wir schlumpfen auf dem
Super Nintendo™, NES
und Game Boy™, und überall
mußt Du auf der Suche nach
Deinen Schlumpf-Freunden viele
Gefahren schlumpfen und durchs
ganze Schlumpf-Land ziehen.
Wir sind einfach schlumpfig. Du
kennst uns von Comics, aus dem Fern-
sehen, und wenn Du unseren schlumpfigen
Soundtrack hörst, fliegen Dir
die Ohren weg. Aber Vor-
sicht vor Gurgelhal, dem
größten Schlumpf-Bösewicht!



0 045496 490362

Nintendo®

Für Super Nintendo™, NES und Game Boy™!

